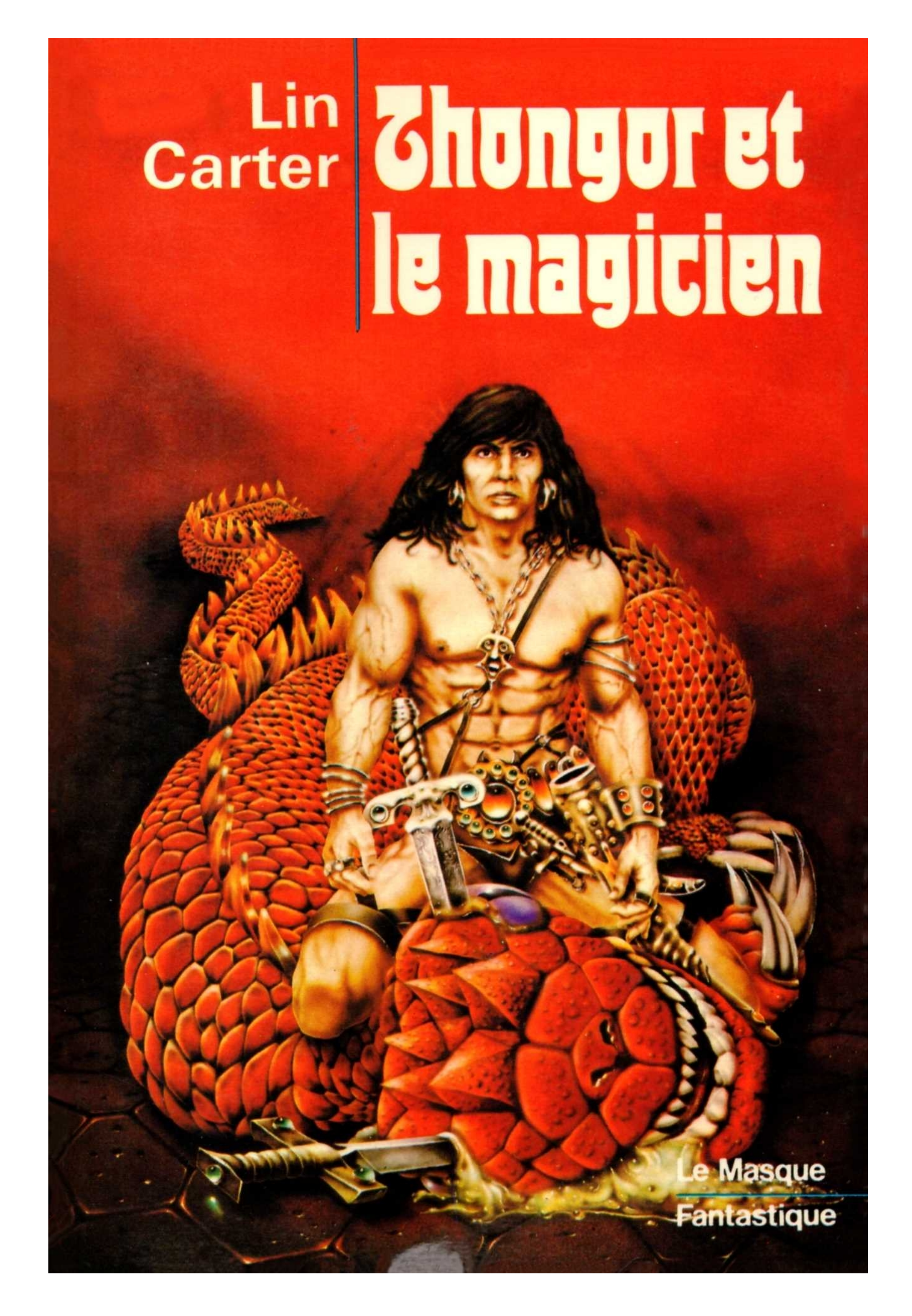

Lin
Carter
Thongor et
le magicien
Le Masque
Fantastique

THONGOR

ET LE MAGICIEN

DE LÉMURIE

NOTE DE L'ÉDITEUR

Les volumes de la collection sont imprimés en très grande série.
Un incident technique peut se produire en cours de fabrication et il est possible qu'un livre souffre d'une imperfection qui a pu échapper aux services de contrôle.
Dans ce cas, il ne faut pas hésiter à nous le renvoyer. Il sera immédiatement échangé.Les frais de port seront remboursés.

LIN CARTER

THONGOR ET LE MAGICIEN DE LÉMURIE

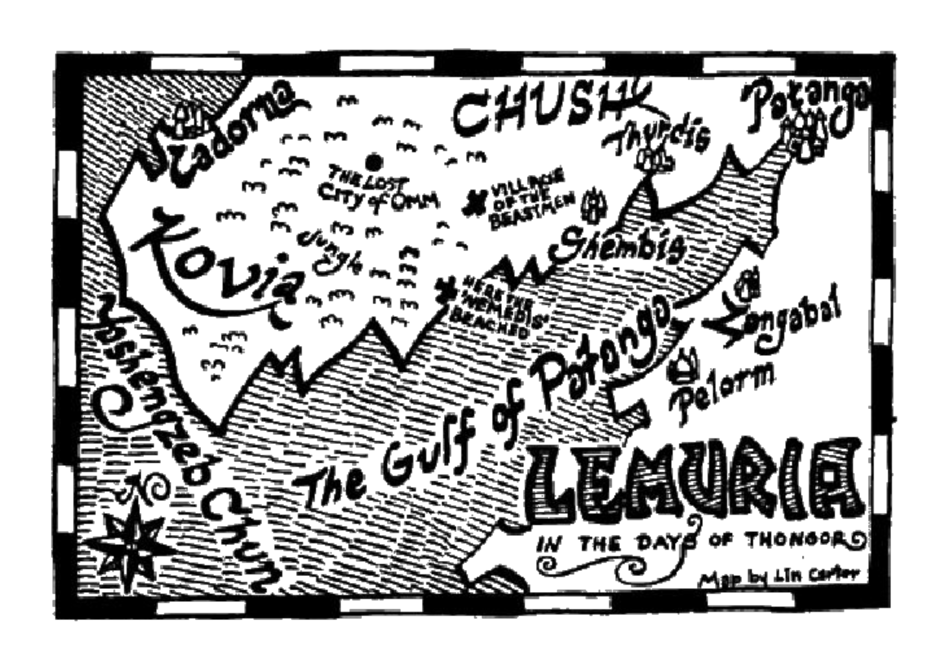
(THONGOR AND THE WIZARD OF LEMURIA)

TRADUIT DE L'AMÉRICAIN PAR FRANÇOIS TRUCHAUD

PARIS
LIBRAIRIE DES CHAMPS-ÉLYSÉES
17, RUE DE MARIGNAN, 17

« THONGOR ET LE MAGICIEN
DE LÉMURIE » est dédié à
L. SPRAGUE DE CAMP: collègue,
collaborateur et ami.

L.C.


Zadorna
CHUSH
Thurdis
Patanga
THE LOST CITY of OMM
VILLAGE OF THE BEASTMEN
Kovia
Jungle
Shembis
HERE THE 'NEMEDIS' BEACHED
Yoshengzeb Chun
The Gulf of Patanga
Nongabal
Pelorm
N
LEMURIA
IN THE DAYS OF THONGOR
Map by Lin Carter

INTRODUCTION

La légende de la Lémurie disparue.

Avant que l'Égypte et Babylone soient. Sumer et Akkad régnaient sur le Pays-Entre-les-Rivières… et avant… le secret des origines de l'Homme s'est perdu dans les brumes mystérieuses de la Préhistoire, dont nous savons fort peu de choses.

Mais, au cours des millénaires qui ont suivi, sages, philosophes, savants et conteurs d'histoires ont fait allusion aux royaumes inconnus et mythiques qui fleurirent à l'aube des temps. Grâce aux écrits des Grecs de l'Antiquité, le nom fabuleux de l'Atlantide est arrivé jusqu'à nous, et, dans les mystérieux livres occultes, est chuchotée la légende du continent primitif de Mu, ou Lémurie, qui exista, dit-on, avant même que se dresse la prestigieuse Atlantide.

Il y a un demi-million d'années, disent les antiques légendes, les premières civilisations de l'Homme apparurent sur le continent préhistorique et disparu de Lémurie, situé quelque part au milieu des vastes étendues d'eau du Pacifique. Surgissant de l'obscurité pourpre de la barbarie, l'Humanité brandit vers le ciel les bannières éclatantes de ses premiers empires. Les savants situent cette époque lointaine au milieu du Pléistocène, première période de l'ère quaternaire. Au cours de l'Ère Glaciaire (1 million d'années – 25 000 ans avant Jésus Christ), les mammifères apparurent pour dominer le monde et l'Ère des Reptiles prit fin. Mastodontes et tigres à dents de sabre, homme de Neandertal et de Cro-Magnon, ainsi qu'une multitude d'autres formes de vie primitive surgirent, et ce fut la naissance du Néolithique…

Ceci fut sans doute vrai pour l'Europe de la Préhistoire au milieu du Pléistocène, mais dans les jungles tropicales, les marais torrides et les volcans grondants de la Lémurie primitive, l'Ère des Reptiles, loin de cesser, se poursuivit. L'énorme dinosaure faisait toujours trembler le sol sous son pas pesant et le fantastique ptérodactyle volait toujours dans le ciel brumeux du commencement des temps.

Les légendes racontent que lorsque les dieux créèrent l'Homme, le continent disparu était encore dominé par les mystérieux rois dragons, qui s'étaient réfugiés là, après la destruction d'Hyperborée. Les guerriers des premiers empires des hommes affrontèrent les rois dragons au cours d'une lutte titanesque et séculaire, connue sous le nom de la Guerre de Mille Ans. À la fin de celle-ci, les rois dragons furent exterminés ou contraints de se cacher, et l'Ère de L'homme commença.

Les Enfants de Nemedis, le Premier Royaume, se répandirent sur le Continent Disparu… traversèrent les immenses forêts vierges et franchirent

les hautes montagnes de l'ancienne Lémurie. Des royaumes furent fondés… les hommes se battirent pour leur survie… des empires s'écroulèrent. Mais la marche de la civilisation avait commencé et avant longtemps l'empire doré du Soleil se dressait pour rassembler et réunir sous une même et puissante bannière ces premiers et quelques royaumes qui se faisaient la guerre.

Ce fut une ère de guerres, durant laquelle guerriers intrépides et splendides jeunes femmes, sauvages et philosophes, sorciers et soldats se battirent, ouvrant un chemin sanglant qui menait au Trône du Monde. Ce fut également une ère de légendes héroïques.

Voici l'une d'entre elles…

CHAPITRE I
Des épées rouges dans Thurdis.

Toute la journée, nos épées ont
[étanché leur soif
De sang pourpre comme le vin, le
[sang fort comme le vin
Elles ont bu à satiété !
Cette nuit, dans les cavernes
[rouges de l'Enfer
Nous festoierons avec adversaires
[et amis tout aussi bien !

Chant de guerre des soldats
Valkarthiens.

Thongor de Valkarth se baissa prestement, comme le lourd gobelet de vin passait au-dessus de sa tête, inoffensif, résonnait contre le mur et aspergeait de vin froid son visage et sa poitrine nue. Impassible, il essuya le liquide froid qui piquait ses yeux.

Jeled Malkh, l' *otar* qui avait lancé le gobelet, rejeta sa tête en arrière et éclata de rire.

— Voici comment un noble de Thurdis traite un vil chien de mercenaire ! Railla-t-il à l'adresse de ses compagnons. Ils firent écho à ses rires.

— Quel dommage de gâcher ainsi du bon vin de *sarn* , fit remarquer l'un d'eux avec esprit. L'ale bon marché des Pays du Nord est plus son breuvage!

Jeled Malkh haussa les épaules.

— Vous rendez-vous compte! Ce butor ose me réclamer la somme que j'avais pariée avec lui… à moi, l' *otar* de sa division!

Le vin de sarn froid tombait goutte à goutte le long de la puissante poitrine de Thongor. Il continuait à regarder l'officier. Son visage sombre et tanné ne reflétait aucune expression, mais ceux qui le connaissaient bien auraient aisément décelé la lueur froide qui brillait dans les étranges yeux dorés du Barbare silencieux, originaire des Pays Nordiques de Lémurie. D'une main, il essuya le vin de son visage, rejetant en arrière sa longue crinière de cheveux noirs. C'est d'un ton calme qu'il s'adressa à Jeled Malkh.

— Alors tu refuses de me donner la somme pariée que tu as perdue ?

— Oui, je refuse ! Le *zamph* aux harnais rouges aurait gagné sans difficulté, si cet idiot de Var Tajas ne l'avait pas monté avec autant d'incompétence. J'ai été dupé!

Thongor hocha de la tête.

— C'est parfait alors! *Otar* , je retire ma demande. En outre, je vais même te dédommager du gobelet de vin que tu as gâché par ma faute, moi, chien de mercenaire, qui suis plus habitué, effectivement, comme ton ami l'a dit, à l'ale claire des Pays Nordiques qu'au vomitif parfumé que vous autres, habitants de Thurdis, appelez *sarn* .

Tandis que le groupe d'officiers restait bouche bée d'étonnement, le géant de Valkarth agit rapidement. D'une seule enjambée il était devant l'otar. Il le saisit, le fit basculer, jambes par-dessus tête, et plongea celle-ci jusqu'aux oreilles dans la grande coupe de bronze remplie de vin. Il maintint la tête du noble dans le liquide, sans tenir compte de ses coups de pied, ni de ses efforts désespérés pour se dégager. Lorsqu'il le relâcha, Jeled Malkh s'effondra sur la table, le visage blême sous le vin dégoulinant, suffoquant et cherchant à retrouver son souffle.

Au milieu du silence stupéfait, Thongor éclata de rire.

— Oh oui, je ne nourris aucune rancune envers toi, *otar* . Et je t'ai même donné plus à boire que tu ne m'en avais donné!

Sanglotant de rage, Jeled Malkh sortit vivement sa lame et, par-dessus la table, porta une botte vers la poitrine nue de Thongor.

Le géant du Nord sauta agilement en arrière, sa longue épée à large lame sortant en sifflant de son fourreau. Les officiers s'éparpillèrent comme les deux lames lançaient des éclairs et chantaient. Les deux adversaires tournaient autour de la table, chacun éprouvant de son acier travaillé la fermeté de la garde de l'autre.

Bien qu'un sourire farouche fût visible sur ses lèvres, Thongor jurait intérieurement. Que Gorm emporte en enfer son tempérament chaud de Valkarthien! Se battre en duel avec son propre capitaine! Quel imbécile il était, trois fois damné! Mais c'était fait maintenant, et il allait avoir du mal à s'en sortir!

Le fer résonnait contre le fer comme le mercenaire barbare et le rejeton, orné de bijoux, de la plus noble famille de Thurdis se battaient. Jeled Malkh était loin d'être un escrimeur médiocre. Son éducation, en tant qu'unique héritier de la Maison de Malkh, avait amené à suivre les leçons des plus fameux maîtres d'escrime du royaume. Mais Thongor de Valkarth était pratiquement né avec une épée à large lame à la main ! Au cours des années de ses errances et de ses combats, comme vagabond, tueur à gages, voleur, et à présent mercenaire, il avait appris toutes les finesses de l'escrime et des autres arts martiaux.

Il joua avec Jeled Malkh pendant un moment, juste assez longtemps pour ne pas blesser l'amour-propre de l' *otar* … Puis, d'un habile mouvement du poignet, il le désarma. La rapière résonna sur les dalles de pierre du baraquement.

La main de l' *otar* se glissa vers la poignée, mais le pied botté de Thongor se posa en travers de la lame de l'épée.

— Ne devrions-nous pas nous en tenir là, *otar* ? Et calmer nos ardeurs en buvant une coupe de vin? Allons! Je reconnais mon tempérament de tête brûlée… soyons amis!

Les minces lèvres de Jeled Malkh se retroussèrent en un rictus féroce.

— Chien de Nordique, mis bas par une vile catin! Pour cette insulte, je t'arracherai le cœur et le donnerai à manger à mon *zamph* !

L' *otar* lui cracha au visage et frappa avec son genou l'aine de Thongor. Le Valkarthien bascula contre la table, comprimant son ventre à deux mains. En un éclair, l' *otar* récupéra son épée et bondit vers lui. La table

fut renversée dans un grand bruit. La grande coupe de bronze remplie de vin tinta sur le dallage de pierre, aspergeant toutes les personnes présentes.

Maintenant Thongor était en colère. Un brouillard rouge familier se forma devant ses étranges yeux dorés et un rictus de combattant découvrit ses dents. Sa grande épée eut raison de la mince lame du Sud et, trompant la garde de son adversaire, il en appuya la pointe sur la poitrine haletante de Jeled Malkh.

— Cela suffit, j'ai dit! Arrêtons ce combat, ou je t'embroche avec ma lame!

L'héritier de Malkh pâlit. Il passa sa langue sur ses lèvres froides. Le Valkarthien exerça une légère pression. La pointe perça la peau et fit apparaître un filet écarlate qui coula le long de la poitrine de l' *otar* .

— P-paix, alors! Haleta Jeled Malkh.

— Tu le jures?

— C'est juré!

Thongor releva son épée et tendit la main à son adversaire, en signe de paix. Mais l'orgueilleux noble ne pouvait accepter cette défaite, infligée par l'un de ses propres hommes. Il saisit le poignet de Thongor, plaça son pied derrière son talon et effectua une prise brutale. Le gigantesque Barbare tomba violemment à terre et la mince lame de Jeled Malkh fondit comme un éclair vers sa gorge.

Thongor écarta la lame du bras, ignorant l'aiguille de feu glacé qui fouaillait sa chair. D'un bond de chat il s'était relevé et, avant que son adversaire puisse reprendre son équilibre, la grande épée Valkarthienne à large lame s'était enfoncée jusqu'à la garde dans son cœur.

Jeled Malkh chancela, la bouche ouverte, suffoquant. Ses yeux se révulsèrent, devenant vitreux, et fixèrent stupidement la poignée de l'épée qui saillait de sa poitrine. D'une main sans force il tenta vainement d'arracher la poignée. Puis ses genoux cédèrent. Un jet de sang jaillit de sa bouche ouverte et il s'effondra à terre, aux pieds de Thongor… mort.

Le mercenaire plaça son talon contre le ventre de l'homme mort et tira, dégageant son épée. Puis il l'essuya sur le manteau de l' *otar* défunt. La tenant pointée devant lui, il fit le tour de la pièce du regard, observant les visages blêmes. Personne n'osait prononcer une parole. Il haussa les épaules et fit glisser l'arme dans son fourreau.

Une sandale crissa sur le dallage derrière lui. Mais avant que Thongor puisse se retourner, un lourd gourdin s'était abattu sur son crâne. Il tomba face contre terre, recouvert par une mer de ténèbres.

*

*   *

Thongor reprit connaissance péniblement, souffrant d'une violente douleur au crâne. Il était enchaîné au mur de pierre humide d'une cellule du donjon, situé en contrebas de la citadelle de Thurdis. Par une trappe au plafond, un unique rayon de soleil tombait en oblique. Il estima, d'après l'angle de ce rayon, qu'il était resté inconscient un peu moins d'une heure. Le soleil se coucherait dans une heure environ.

Il examina ses chaînes et constata qu'elles étaient solides et impossibles à briser, même avec sa force de géant. Alors il haussa simplement les épaules, avec la philosophie fataliste de l'homme du Nord qui ne gaspille pas son temps à se préoccuper d'une situation insoluble. Il était quelque peu surpris de se retrouver en vie! Les officiers et amis de Jeled Malkh

auraient parfaitement pu mettre fin à ses jours d'un coup de dague durant son évanouissement. Un léger et mince sourire apparut sur ses lèvres. Sans aucun doute, la perspective de le voir enchaîné aux bancs de rameurs d'une galère thurdienne pour le restant de sa vie, ou bien d'assister à sa fin, dévoré par les *slith* , les fleurs vampiriques du jardin privé du *sark* , satisfaisait davantage leur cruauté et leur sadisme, développés par leur culture, qu'une mort rapide et propre, fournie par un coup de couteau.

Son fourreau, bien sûr, était vide ; et il devint conscient, d'une manière croissante, d'un autre vide, celui de son ventre. À peu près à cette heure du jour, il avait l'habitude de boire un pot d'ale sûre et de manger un cuissot de *bouphar* rôti, ordinairement en la compagnie d'Aid Turmis et de ses autres compagnons, à la *Taverne de l'Épée Tirée* . « Allons, ce que tu veux, tu dois te battre pour l'avoir ! » songea-t-il intérieurement.

Il se mit à pousser des beuglements retentissants jusqu'à ce que le geôlier arrive d'une allure nonchalante, le ventre gras et sentant le lotus qui engendre le rêve. Par la porte de la cellule, il lorgna à l'intérieur de celle-ci, vers le géant bronzé à demi nu, enchaîné au mur.

— Que veux-tu?

— Quelque chose à manger, fit Thongor.

Le geôlier resta bouche bée, puis s'esclaffa bruyamment.

— De la nourriture, hein ? Dans moins d'une heure, on te conduira devant le *daotar* qui te jugera pour le meurtre de ton commandant… et la seule chose qui te préoccupe en ce moment, c'est, de remplir ton ventre! Peut-être aimerais-tu qu'un banquet provenant des cuisines du *sark* te soit servi?

Thongor eut un rictus.

— Pourquoi pas? J'ai rendu un grand service à la ville en la débarrassant d'un fourbe, d'un couard et d'un mauvais officier. Le *daotar* et Phal Thurid, *sark* de Thurdis, tout aussi bien, devraient me récompenser pour cette action!

Le geôlier s'étrangla de rire.

— Sois tranquille, Homme du Nord, ils te récompenseront comme tu le mérites… en donnant à manger ton cœur aux *slith* ! Ignores-tu donc que le *daotar* des gardes, le noble Barand Thon, est le plus vieil ami du père de l'homme que tu as assassiné? Oh, oui! Nous assisterons à tes convulsions pendant que les fleurs-vampires dévoreront ta chair… voilà quelle sera ta récompense!

— Il est très possible qu'il en soit ainsi, grogna Thongor. Mais cela ne change rien au Fait que j'ai faim! Avant qu'ils me donnent à manger aux *slith* , au moins qu'ils me nourrissent!

Le geôlier eut un grognement ennuyé, puis il s'éloigna de son pas traînant, pour revenir, quelques instants après, avec une cruche de vin aigre bon marché et une écuelle de ragoût. Il entra dans la cellule et les posa à terre devant le Valkarthien.

— Tes chaînes sont assez longues pour que tu puisses te servir, siffla-t-il. Crie quand tu auras terminé… et, par les dieux, arrange-toi pour avoir fini avant que les hommes du *daotar* viennent et t'emmènent pour être jugé. Je ne veux pas que mes supérieurs croient que j'ai favorisé une crapule comme toi!

Effectivement, les chaînes étaient assez longues, et Thongor engloutit le ragoût avidement et avala le vin bon marché en deux énormes gorgées. Il réfléchissait toujours beaucoup mieux quand il avait le ventre plein ! Et maintenant que sa faim était calmée, il commença à se creuser la cervelle

pour trouver un moyen de sortir de cette situation délicate. Il avait moisi – et il en était sorti! – dans les prisons d'une douzaine de cités au cours de sa brève carrière, et il connaissait de nombreuses manières de s'en évader. Il pensa tout d'abord à se blottir contre le mur de pierre, comme s'il dormait et, lorsque le geôlier reviendrait chercher les plats, à l'attraper avec ses jambes non enchaînées pour le forcer à lui remettre les clés.

Il considéra ce plan pendant un moment, puis l'écarta au profit d'un autre. Si ces chaînes étaient assez longues pour lui permettre d'atteindre la nourriture posée sur le sol, elles étaient assez longues pour qu'il en garde plusieurs et lourds maillons dans sa main et assomme le gardien par ce moyen. Au moins cela valait la peine d'essayer. Thongor avait autrefois servi sur les galères du sadique sark de Shembis et il n'avait aucune envie de recommencer!

Il appela le gardien à grands cris, disant qu'il avait terminé son repas, et prit dans sa main une bonne longueur de chaîne. Le soleil se couchait maintenant, et le long trait de lumière vermeille avait pratiquement disparu. La cellule était envahie peu à peu par les ténèbres, et Thongor songea que le geôlier apercevrait d'autant moins la poignée de chaînes. Il cria à nouveau… Alors, ses sens vigilants détectèrent des bruits de pas rapides et légers, approchant dans le couloir. Le cliquetis d'une clé dans la serrure, et la porte s'ouvrit en grinçant. La cellule était tellement sombre à présent que Thongor ne distingua même pas le visage du geôlier comme l'homme entrait dans la cellule. C'est pourquoi sa ruse allait réussir, sans aucun doute.

Il observait la silhouette indistincte approcher, et sur sa robuste poitrine et ses larges épaules, des muscles gigantesques se gonflèrent et se tendirent, prêts à écraser le crâne du gardien et à le réduire en une bouillie sanglante, d'un seul coup terrifiant, porté avec la longueur de lourde chaîne qu'il tenait dans ses mains.

— *Thongor* ?

Le Valkarthien poussa un grognement étonné.

— Est-ce toi, contre le mur ? Thongor ? C'est moi… Ald Turmis.

Le géant bronzé se détendit.

— Gorm Tout-Puissant! Encore un instant et je brisais ton crâne, si tu n'avais pas parlé comme tu l'as fait ! Au nom d'un millier de démons, que fais- *tu* ici ?

Son ami rit doucement.

— Tu croyais que j'allais laisser ces pourceaux de Thurdiens t'expédier aux galères, sans rien faire ? En outre, il s'est écoulé beaucoup de temps depuis que nous nous sommes aidés mutuellement à nous évader de prison… te souviens-tu de Zangabal et de la maison d'Athmar Phong ? Mais laissons cela, nous perdons du temps en paroles inutiles. Je me suis procuré la clé et j'ai amené ton épée. Vite !

Thongor eut un rictus. Aid Turmis – bien qu'il fût un Thurdien semblable aux autres, de tempérament mou et partageant les sentiments des Hommes du Sud sur la paix et le confort – était un guerrier avant tout ! Il se souvint de leur première rencontre, quelque huit mois plus tôt… étalement dans une cellule de prison, à Zangabal, qui s'élevait en face de Thurdis, de l'autre côté du golfe de Patanga. Sa bonne fortune l'ayant quitté, Thongor était devenu voleur, et un prêtre intriguant l'avait enjôlé pour qu'il commette un vol dans la maison d'un puissant magicien de Ptarth. Ce que le prêtre avait omis de lui dire, c'est qu'il n'était pas le premier à s'introduire dans la maison du magicien pour une affaire de ce genre. C'est

ainsi qu'il avait fait la connaissance de son malheureux prédécesseur, Ald Turmis, qui se languissait dans ses chaînes. Ensemble ils avaient fui, après une nuit d'horreur et de malédiction, au cours de laquelle la maison du sorcier de Ptarth s'était transformée en un enfer flamboyant. Depuis lors, ils ne s'étaient plus quittés, devenus amis, et combattant dans les légions mercenaires de Phal Thurid, *sark* de Thurdis. Et dire qu'il s'en était fallu d'un rien pour que Thongor écrase le crâne de son meilleur ami avec une longueur de chaîne !

Ces souvenirs traversèrent comme un éclair l'esprit du gigantesque Barbare, tandis que le jeune et souple Thurdien s'activait sur le cadenas de ses chaînes. C'est alors qu'il lui vint à l'esprit de lui demander :

— Comment t'es-tu procuré la clé de mes chaînes ?

Aid Turmis sourit… ses dents blanches brillèrent dans l'obscurité.

Le geôlier, dans sa condition présente, aurait été absolument incapable de s'en servir, aussi je la lui ai empruntée pour un instant.

— Bon, j'espère que tu n'as pas été obligé de tuer ce gros balourd. Il m'a bien nourri ; je lui dois bien cela !

Son ami éclata de rire.

— Tu es bien un barbare des Pays du Nord… tu ne songes qu'à ton ventre ! Non, ne crains rien, notre ami savoure simplement un somme inattendu en ce moment même, dont il sortira avec de violents maux de tête, je le crains. Mais au moins il se réveillera ! Saleté de cadenas… ah, voilà !

Il se redressa comme les chaînes se détachaient et heurtaient en tintant le sol dallé de la cellule. Thongor sentit son cœur faire un bond dans sa poitrine… *Libre* !… Il eut un rictus de tigre, exultant d'une joie farouche. Il s'écarta du mur, faisant jouer ses membres puissants avec appréciation. Le sauvage indompté qu'il était détestait être mis en cage et chargé de chaînes, comme n'importe quel autre animal sauvage.

Ald Turmis tendit la grande épée à large lame.

— Voici ton étrange lame Valkarthienne, et un manteau sombre pour dissimuler ta vilaine figure ! À présent, dépêchons-nous ! Les hommes de Barand Thon se présenteront à la prison dans un moment, pour t'emmener, et nous devons avoir filé d'ici là !

Thongor mit son épée dans son fourreau et passa le manteau sur ses larges épaules. Il lui tombait jusqu'aux talons, couvrant son pagne et son harnachement de cuir de mercenaire. Le capuchon dissimulait ses traits.

Ils se glissèrent hors de la cellule, empruntèrent le couloir sombre et traversèrent la salle des gardes, au milieu de laquelle gisait le geôlier, inconscient. Puis ils s'engagèrent dans un véritable labyrinthe de couloirs bien éclairés, mais déserts, jusqu'à ce qu'Ald Turmis s'arrête devant une petite porte basse.

Cette porte donne sur la rue voisine. Tu es libre ! fit-il.

Thongor hocha de la tête.

— Je te remercie, Aid Turmis. Je n'oublierai jamais ton amitié.

— Moi non plus ! Tu me manqueras à la *Taverne de l'Épée Tirée* ! Mais, maintenant, dépêche-toi ! Tu pourras facilement voler un *zamph* dans les écuries de la prison et sortir par la Porte des Caravanes, avant que l'alarme soit donnée.

— Entendu.

— Où comptes-tu aller, Thongor ?

Thongor haussa les épaules.

— N'importe où… là où l'on a besoin d'un bras vigoureux et d'une

bonne lame ! Kathool, peut-être, ou bien la lointaine Cadorna à l'est. Je ne sais pas et cela n'a aucune importance. Il est rare qu'un bon bretteur meure de faim, faute d'emploi !

Une expression sérieuse, et inhabituelle, rendit Ald Turmis solennel, lui qui, d'ordinaire, était un compagnon insouciant et jovial.

— Nous avons fait un long chemin ensemble, entrecoupé de bons moments, mais je suppose qu'il se termine ici. Bon… adieu alors, *chanthar* . Adieu guerrier. Je ne pense pas que nous nous reverrons un jour, Thongor de Valkarth !

Thongor posa une main puissante sur l'épaule de son camarade et l'étreignit selon le *hai-chantharya* , le salut du guerrier.

— Nos destins reposent dans le giron des dieux, Ald Turmis. Nos chemins se croiseront peut-être une fois encore. Adieu ! grogna-t-il.

Il pressa l'une des épaules nues du jeune homme et se détourna, franchissant la petite porte basse. Son grand manteau noir se gonfla derrière lui comme il se confondait avec les ténèbres denses et pourpres de la rue de galets qui s'étendait au-delà… puis Thongor disparut.

CHAPITRE II
Des ailes noires au-dessus de Chush

Les Vierges Guerrières chevau-
[chent le ciel d'acier…
Venez, frères, égorgeons ou mou-
[rons !
Une aile noire descendait chaque
[fois qu'un homme tombait,
Pour emporter nos âmes jus-
[qu'en Enfer !

Chant de guerre des soldats
Valkarthiens.

Une fois la porte passée, Thongor se retrouva dans une ruelle étroite qui s'étendait entre la citadelle et un vaste entrepôt. Au bout de ce passage, il apercevait les écuries. Derrière les parcs immenses, les grandes formes des *zamphs* , ressemblant à des dragons, s'agitaient nerveusement. Deux gardes rongés par l'ennui étaient nonchalamment adossés à la barrière, regardant les énormes bêtes. Ils tournaient le dos à Thongor. D'un seul coup, il pouvait probablement…

Avec un son métallique, les gongs d'alarme retentirent. Thongor étouffa un juron. Les hommes du *daotar* étaient arrivés dans sa cellule et l'avaient trouvée vide… ou bien ils étaient tombés sur le geôlier inconscient. L'alarme avait été donnée un instant trop tôt, car, en quelques pas, il aurait rejoint les gardes et pu les tuer sans difficulté. À présent, ils étaient sur le qui-vive et, ayant dégainé leurs épées, ils se tenaient de chaque côté de la porte menant aux parcs de *zamphs* . D'autres gardes surgissaient rapidement au portail arrière de la citadelle pour renforcer les gardiens des écuries. Bien sûr, un prisonnier évadé chercherait à voler une monture, cela venait tout de suite à l'esprit !

Thongor grinça des dents, proférant un amer juron Valkarthien. Ils ne pouvaient le voir, ici au sein des ténèbres profondes de la ruelle. Mais, par les dix-neuf dieux, comment allait-il pouvoir s'enfuir à présent ? Il regarda désespérément à droite et à gauche… puis leva les yeux. Une mince forme métallique accrocha son regard, brillant à la lumière des torches du toit.

Une lueur malicieuse dansa dans les yeux dorés de Thongor. La solution était toute trouvée ! Là-haut, sur le toit de la citadelle, était amarré l'unique prototype du nouveau « flotteur » du **sark**, le merveilleux bateau volant à l'aide duquel Phal Thurid prévoyait de conquérir toute la Lémurie. L'habile alchimiste du *sark* , Oolim Phon, avait imaginé et construit cet étrange bateau aérien en urlium, le métal ultraléger. Il était équipé de

simples rotors et, bien que le Valkarthien n'eût pas la moindre idée de la façon dont on pilotait l'étrange embarcation, il apprendrait très facilement ! C'était une chance inespérée ! S'enfuir à bord du vaisseau aérien si cher aux yeux du *sark* … unique en son genre pour le moment !

Il le ferait voler au-dessus des remparts de Thurdis et l'emporterait au-delà, plus vite que le *zamph* le plus rapide des écuries de Phal Thurid.

D'un œil exercé, il mesura le mur de la citadelle. La forteresse était constituée de grands blocs de pierre grise, dont chacun faisait la demi-taille d'un homme, avec un espace de quelques centimètres entre eux. Habitué dès son enfance à escalader les pans glissants des grands glaciers de son polaire pays natal, chassant les singes des neiges sauvages pour leurs précieuses fourrures, escalader ce mur serait beaucoup plus facile pour lui que pour n'importe quel autre homme.

Pour Thongor, concevoir un plan c'était tenter de le réaliser. Il ôta rapidement ses bottes. Nouant ensemble les lanières de celles-ci, il les passa à son épaule et, rejetant en arrière le grand manteau, il agrippa le bord supérieur de la première pierre et commença son ascension. Il s'éleva ainsi, pierre après pierre, calant à chaque fois ses pieds dans l'étroit interstice séparant les blocs énormes.

L'air était glacé avec le vent de la nuit qui soufflait de la mer du Sud. Mais, par chance, la grande lune d'or de l'antique Lémurie était cachée par un épais voile de nuages. Il y avait des gardes sur le toit et il fallait souhaiter qu'ils ne l'aperçoivent pas au cours de son ascension. Car, ses mains et ses pieds étant pleinement occupés, il serait dans une position plutôt désavantageuse pour se battre.

Il s'élevait toujours, lentement, ressemblant à une grande araignée noire sur la muraille de pierre grise. Les rues de Thurdis se trouvaient loin au-dessous de lui à présent. Un seul faux mouvement et il s'écraserait sur les galets humides, tout en bas. Il respirait calmement et profondément, ignorant la douleur de son bras blessé.

Soudain un morceau de ciment friable glissa sous son pied, se détachant de la paroi, et tomba avec fracas sur les galets de la ruelle. Pendant une longue seconde, il resta suspendu, ses pieds se balançant dans le vide, tout le poids de son corps supporté par l'extrémité de ses doigts. Alors il serra les dents et se hissa lentement, centimètre par centimètre, jusqu'à ce qu'il trouvât à nouveau un endroit sûr où poser le pied.

Il resta cramponné au mur pendant un instant, reprenant son souffle et reposant ses bras. Tout en haut, sur le parapet, deux gardes appuyaient leurs coudes sur le rempart, regardant paresseusement vers la ville qui s'étendait au-delà. Ils n'avaient qu'à regarder vers le bas, et ils ne pouvaient manquer de le voir, une ombre enveloppée dans un manteau noir, plaquée contre la pierre grise. Il retint son souffle comme ils échangeaient quelques paroles, tout en regardant les tours et les flèches de Thurdis. Il n'osait poursuivre son ascension tant qu'ils étaient là, de peur que son mouvement soudain n'attire leur attention. Par suite de cet effort brutal, les muscles de ses bras et de ses épaules lui faisaient mal. Il avait l'impression que l'on enfonçait lentement dans ses muscles des aiguilles chauffées au rouge.

Ils restaient toujours accoudés au parapet, juste au-dessus de lui. Il pouvait même entendre leur conversation… portant sur l'identité du prisonnier qui s'était évadé. Le plus petit des deux paria que c'était le mercenaire venu du Nord.

Tu te souviens du grand butor, celui qui avait parié avec Jeled Malkh

que son *zamph* de course ne serait pas le vainqueur dans l'arène aujourd'hui ? Il a tué le noble *otar* avec sa grande pique à cochon lorsque celui-ci a refusé de le payer ! J'ai entendu dire que Jeled Malkh lui-même avait pratiquement embroché le cochon de barbare lorsque le rustre lui a jeté au visage du vin ou je ne sais quoi. *Hah* ! Nous serions promus otars, Thulan Htor, si nous capturions ce scélérat de Nordique !

Oui, grogna son compagnon. Mais ce sont les patrouilles de rues qui vont l'attraper, et non toi et moi. Il va voler un *zamph* et essayer de franchir la porte des Caravanes, sans aucun doute… à moins qu'il ne trouve une cachette, à prix d'or, dans le quartier des Voleurs. J'aimerais avoir en face de moi ce cochon de mercenaire. Je lui montrerais ce que l'acier Thurdien peut accomplir avec de la viande de Nordique !

Juste au moment où les bras de Thongor allaient lâcher prise, les deux hommes se retournèrent et s'adossèrent au parapet. Aussi silencieux qu'une ombre, l'homme du Nord escalada le mur derrière eux, avec un rictus de loup.

Les deux gardes bavardaient toujours lorsqu'une voix grave dit doucement dans leur dos :

— Les dieux ont exaucé ton vœu le plus cher, Thulan Htor. Voici l'occasion pour toi de montrer à ce cochon de mercenaire ce que l'acier Thurdien peut faire.

Ils se retournèrent vivement… pour voir un géant bronzé, nu à l'exception d'un pagne de cuir, d'un manteau sombre et d'un équipement de soldat, se tenant sur le parapet, une redoutable épée à large lame brillant dans sa main. Des yeux dorés flamboyaient au milieu d'un visage rasé de près, et une longue crinière rebelle de cheveux noirs tombait sur ses larges épaules.

Ils restaient paralysés et bouche bée devant ce fantôme qui avait surgi du ciel par quelque sortilège surnaturel. Thongor décocha un coup de pied vers la gorge du premier, le faisant s'étaler, assommé. Sa longue épée s'abattit comme un éclair et ouvrit la gorge de l'autre d'une oreille à l'autre. Un soudain torrent de sang inonda la barbe noire. Thongor sauta par-dessus leurs corps étendus sur le toit.

Mais il y avait d'autres gardes. Un cri retentit… des épées brillèrent à la lueur des torches. Thongor traversa en courant le toit de la forteresse.

Le flotteur du *sark* était retenu à un mât d'amarrage au milieu du toit, flottant légèrement à une vingtaine de pieds du sommet du toit. Un câble épais était attaché à mi-hauteur du mât, et son autre extrémité était fixée à un anneau sur la lisse du pont étroit du flotteur. Remettant son épée dans son fourreau, Thongor s'élança et empoigna la corde. Il monta le long de celle-ci, à la force du poignet, et escalada la lisse pour se retrouver sur le pont avant que quiconque ait pu l'en empêcher.

D'un coup d'épée il trancha le câble et le navire aérien, libéré de toutes amarres, s'éloigna doucement en flottant, survolant la rue. Thongor traversa le pont étroit qui tanguait légèrement sous ses pieds et se glissa à l'intérieur de la petite cabine pontée.

Ses yeux examinèrent rapidement les quelques commandes très simples du flotteur, pendant que les gongs d'alarme grondaient derrière lui et que des hommes criaient.

Le flotteur ne pesait pratiquement rien, en raison de sa coque en urlium, qui formait une étincelante gaine de métal blanc-bleuté.

Le bateau avait une vingtaine de pieds de long, de la pointe de la proue à celle de la poupe. Il était propulsé par des rotors à ressorts. L'un, installé

à l'arrière, le faisait avancer ; un second, placé juste au-dessous de la proue, le faisait reculer. D'autres enfin, fixés au centre du pont et sous la quille, faisaient monter ou descendre le flotteur, selon la volonté du pilote.

Ces moteurs étaient mis en marche par quatre leviers correspondant aux différentes directions qu'ils commandaient. Ces leviers étaient enclenchés présentement sur le cran inférieur du boîtier incurvé. Plus haut les leviers étaient tirés, et plus fort les rotors poussaient le bâtiment.

Avant que le flotteur ait parcouru plus d'une douzaine de mètres, s'éloignant de la citadelle, Thongor avait assimilé les commandes extrêmement simples et mis en marche les rotors arrière qui se mirent à ronronner doucement. Le bateau aérien survola rapidement la ville bien au-dessus des tours. Comme il dépassait les imposantes murailles de Thurdis, Thongor fit monter le flotteur dans les airs, de telle sorte qu'il se trouva largement hors de portée de toute flèche. Le bâtiment poursuivit son vol en ronronnant, disparaissant bientôt dans la nuit.

Une petite lampe à huile, scellée dans un globe de verre, fournissait de la lumière pour la minuscule cabine. Bloquant les commandes, Thongor inspecta rapidement le contenu du coffre du navire. Il trouva des rations de poisson séché pour un jour, une cruche d'eau et des onguents médicinaux qu'il étala sur son bras blessé. La lame de Jeled Malkh n'avait fait que déchirer la peau.

Retenu au mur par des sangles, au-dessus de l'unique couchette du flotteur, il y avait un grand arc de guerre, semblable à ceux utilisés par les hommes-bêtes et les Nomades Bleus des plaines extrême-occidentales de Lémurie. Phal Thurid prévoyait de faire équiper une flotte de vaisseaux volants, identiques à celui-ci, transportant des archers, entraînés au maniement de telles armes, réputés dans toute la Lémurie pour l'incroyable distance à laquelle ils pouvaient projeter une flèche. En dépit de sa fatigue, Thongor examina l'arme avec curiosité. C'était la première fois qu'il voyait un tel arc de près, car ses courses vagabondes ne l'avaient jamais conduit dans les plaines occidentales où les monstrueux et sauvages Nomades Bleus règnent en maîtres incontestés parmi les ruines disloquées du plus ancien royaume de Lémurie, Nemedis, disparu depuis des milliers d'années.

L'arme faisait six bons pieds de long. Les différentes couches de corne qui constituaient l'arc lui-même étaient d'une extrême dureté et rendaient son maniement difficile. Mais, en contrepartie, celui qui parvenait à le bander décochait une flèche beaucoup plus redoutable. Thongor avait souvent entendu les vétérans des villes occidentales louer les prouesses fabuleuses des géants Rmoahal qui, selon eux, étaient capables de tirer une flèche à plus de cinq cents mètres avec une précision fantastique.

La corde de l'arc était en boyau de dragon, et les flèches elles-mêmes faisaient au moins la demi-longueur d'une lance de bonne taille et étaient munies à leur extrémité de pointes vicieusement barbelées, en acier tranchant comme un rasoir. Thongor regarda vers l'avant du flotteur pour essayer arme.

Le bâtiment traversait en bourdonnant les cieux nocturnes de Lémurie. À présent, la lune d'or s'était libérée de ses rets de nuages et éclairait le paysage au-dessous de lui. Vérifiant les commandes pour s'assurer doublement qu'elles étaient convenablement bloquées, Thongor sortit sur le pont et regarda par-dessus la lisse basse vers le sol qui défilait rapidement en dessous de lui. À ses pieds, tout en bas, les fermes entourant la ville fortifiée de Thurdis passaient rapidement, traversées, quelquefois, par de grandes routes pavées de pierre. Il distinguait parfaitement les

fermes habitées et leurs dépendances, se détachant nettement sous l'éclatante clarté lunaire. À cette altitude, elles n'étaient pas plus grandes que les lourds chariots dans lesquels les fermiers transportaient leur récolte jusqu'aux bazars de la ville.

C'était une sensation fantastique et excitante… il volait, semblable à un grand oiseau, très haut au-dessus de la terre. Seuls quelques hommes, dont Oolim Phon, l'alchimiste, et le *sark* lui-même, avaient déjà volé auparavant à bord de cet engin. Thongor avait l'impression d'être le héros Phondath, le Premier-né, volant à travers la nuit, chevauchant son dragon ailé des légendes ! Il grimaça, sentant le vent froid agiter sa noire chevelure. C'était ainsi que les vierges guerrières chevauchaient dans le ciel, portant les âmes des vaillants guerriers vers Gorm le Père, afin qu'elles résident dans le palais des Héros jusqu'à ce que l'immense Lémurie sombre dans les eaux bleues des mers profondes !

Il regarda au-dessus de lui, déchiffrant les hiéroglyphes étincelants des constellations. Il y avait bien des années, dans sa jeunesse, son père lui avait appris à s'orienter grâce aux étoiles. Il lui avait montré les deux étoiles de la constellation du Chariot qui désignaient l'emplacement de l'Étoile boréale. Ainsi, selon la science des étoiles, le flotteur suivait presque exactement la direction nord-ouest. Si sa course demeurait inchangée, songea-t-il, il passerait directement au-dessus de Patanga, puis de Kathool, beaucoup plus loin. Il n'avait aucune envie de visiter Patanga. La ville était virtuellement dominée par les druides à robe jaune, qui adoraient Yamath, le dieu du Feu, en brûlant vives des femmes sur ses autels de bronze ardent chauffés au rouge. Selon certaines rumeurs circulant parmi les soldats de Thurdis, la jeune princesse Sumia de Patanga était pratiquement retenue prisonnière dans son grand palais, sur l'ordre du druide jaune Vaspas Ptol, qui s'était emparé du pouvoir à la mort du père de Sumia, le dernier *sark* , et gouvernait tout le pays. Phal Thurid, *sark* de Thurdis, espérait épouser cette jeune princesse, se rendant ainsi maître des fabuleuses richesses de Patanga, sans aucun combat… s'il parvenait à l'arracher à ses ravisseurs.

Thongor secoua la tête. La cité du Feu semblait trop risquée… il ferait mieux de poursuivre sa route jusqu'à la lointaine cité de Kathool, dont le *sark* engageait des mercenaires pour protéger ses frontières au milieu de la jungle, contre les sauvages de Chush.

Il regagna la cabine pour examiner le cadran indiquant la force restante des rotors, fournie par les grands ressorts tendus et disposés sous le pont. Il estima approximativement qu'il lui restait cinq à six heures de vol, ensuite il devrait retendre les ressorts. Ce serait l'aube alors. Il s'allongea sur l'étroite couchette et, un instant plus tard, il dormait.

Les terres cultivées de Thurdis firent place à un sol inculte et sauvage sous la quille brillante du flotteur et bientôt il passait au-dessus des eaux de la rivière Ysar, argentée par la lampe ronde de la lune. Pendant que Thongor dormait du sommeil profond et réparateur de quelqu'un dont les forces ont été épuisées, le vaisseau aérien commença à survoler les jungles denses de Chush. Bientôt les feux éternels sur les toits en forme de dôme des temples de Patanga passèrent rapidement au-dessous de lui. Durant le sommeil de Thongor, le flotteur dépassa en bourdonnant la cité du Feu, où son destin l'attendait (bien qu'il l'ignorât totalement, bien entendu !) et se dirigea vers le lointain royaume de Kathool, volant à travers les cieux nocturnes de Lémurie, tel un grand oiseau.

CHAPITRE III
Attaqué par les faucons-lézards !

À ses pieds, le *dwark* aux mâ
[-choires de dragon.
Au-dessus de lui, des serres acé-
[rées et menaçantes !
Une étrange bataille se déroula
[alors, entre ciel et terre,
Au-dessus des abîmes mortels de
[Chush.

La Saga de Thongor
STANCE IV

Thongor fut réveillé pour deux raisons : la première, le silence et l'immobilité du flotteur, et la seconde, le cri rauque et discordant qui déchira le calme de l'aube. Il quitta sa couchette d'un bond, parfaitement réveillé en un instant. Les ressorts s'étaient détendus, et le bateau aérien dérivait, privé de toute puissance motrice. Mais qui avait poussé ce cri rauque ?

Il sortit sur le pont et resta stupéfait devant la vision inattendue qui s'offrait à lui.

C'était la sixième heure et le soleil matinal illuminait le ciel de rose et d'or. Mais en dessous de lui ne brillaient pas les longs quais de Kathool au bord de la rivière Saan, ni même les bandes de terres cultivées qui s'étendaient à des kilomètres à la ronde, tout autour de la ville. A ses pieds s'étendaient les jungles profondes de Chush.

Stupéfait, il se frottait la bouche d'une main. Il aurait dû avoir survolé ces jungles depuis de nombreuses heures déjà. Comment avait-il pu se tromper à ce point dans ses estimations ? Puis il remarqua la façon dont le flotteur dérivait, poussé par le vent violent et constant, qui soufflait de lest. Avec un juron étouffé à l'adresse de Gorm, il comprit aussitôt ce qui s'était passé. Quand la force motrice des rotors avait fait défaut, le navire aérien, sans poids, n'était pas resté immobile, à flotter sur place au-dessus des régions de Kathool. Il avait lentement dérivé vers l'ouest, poussé par les vents violents. À présent, il se trouvait à des heures de l'endroit où il souhaitait être, au-dessus des jungles les plus sauvages et les plus impénétrables de Chush. Cependant, il ne lui restait plus qu'à tendre de nouveau les ressorts et à reprendre la direction de lest, vers Kathool.

Mais, avant qu'il puisse mettre ce projet à exécution, le cri rauque et métallique qui avait contribué à le réveiller, retentit à nouveau. Examinant avec soin le ciel matinal, Thongor sentit son sang se glacer en voyant ce

qui s'offrait à son regard.

Surgissant des couches supérieures de l'air, une monstrueuses et fantastique créature volante descendait vers son flotteur. Son corps squameux et frémissant faisait toute la longueur du flotteur, ses gigantesques ailes de cuir se déployaient comme des ailes de chauve-souris, couvrant cinquante bons pieds d'une extrémité à une autre. Au-dessus du corps se dressait une tête au cou serpentin… une tête hideuse, presque inconcevable, avec un monstrueux bec crochu et de cruels yeux écarlates sous une crête bleutée, hérissée de pointes. Une longue queue serpentine flottait derrière, terminée par une pointe barbelée, semblable à celle d'une flèche. Des griffes d'oiseau aux serres cruelles se tendaient, saillant de dessous le ventre jaune de la créature.

Thongor avait déjà entendu parler des gigantesques *grakks* , les faucons-lézards de Chush, mais il n'en avait encore jamais vu. C'étaient les combattants les plus féroces et les plus redoutables de toute la Lémurie. Leur seul rival était le monstrueux *dwark* , le dragon de la jungle ! Et maintenant l'un d'entre eux fondait vers lui à la vitesse de la foudre.

Il se jeta à plat ventre comme l'ombre gigantesque de l'aile du *grakk* recouvrait le pont. Le monstre heurta légèrement le flotteur et remonta dans le ciel pour une nouvelle attaque. Comme le vaisseau aérien tanguait à la suite de ce premier choc, Thongor faillit être projeté par-dessus bord et il évita de justesse une fin tragique en agrippant la lisse d'une main d'acier. Il se hissa sur le pont comme l'étrange reptile volant revenait vers le flotteur. Cette fois, il plana au-dessus de lui. Ses ailes faisaient un bruit de tonnerre, pendant qu'il cherchait à saisir le flotteur de sa griffe tendue. Les serres longues d'un pied se refermèrent sur la proue effilée, et même le solide urlium qui constituait le revêtement de la proue ne put résister à la force terrifiante de la prise du faucon-lézard. Il se froissa comme du papier.

Thongor se releva d'un bond et plongea vers la cabine pour en ressortir avec une longueur de corde et le grand arc de guerre qu'il avait trouvé, fixé au mur de la cabine, la nuit précédente. Pendant que le monstre poussait des cris assourdissants et menaçait la coque lisse du flotteur, Thongor passa la corde autour de son ceinturon et l'attacha à la lisse. Ainsi, il ne serait pas projeté dans le vide même si le faucon-lézard parvenait à retourner le navire volant. Ensuite il banda la corde de l'arc dans un puissant effort, au risque de faire claquer les muscles de son épaule, et ajusta la longue flèche de guerre.

Le premier trait atteignit le *grakk* en plein poitrail. Elle s'enfonça jusqu'à l'empennage entre les dures écailles et un ruisselet de sang verdâtre coula le long du flanc palpitant du monstre.

Il poussa un cri perçant, on aurait dit une feuille d'acier déchirée en deux par un géant. Lâchant la proue, il s'éloigna en voletant… mais pas pour longtemps. Décrivant un large cercle dans le ciel, l'être funeste revint comme une flèche vers le flotteur qui dérivait sans défense au-dessus de la jungle.

Conformément aux craintes de Thongor, le second assaut projeta le bateau aérien dans le ciel matinal, le faisant basculer proue par-dessus poupe. Serrant fortement l'arc de guerre, le Valkarthien pendait, étourdi, au bout de sa corde. Comme le flotteur revenait à une position horizontale, le reptile volant se maintint à côté de lui, et, au milieu du bruit retentissant de ses ailes, commença à mettre en pièces les flancs de l'embarcation, en les frappant de son bec cruel. Suspendu dans le vide, à l'extrémité de sa corde, Thongor décocha un trait rapide vers sa tête. Celui-

ci manqua le cou serpentin et le dépassa en sifflant. Mais le second trait frappa le faucon-lézard à la gorge, juste au-dessous de son énorme gueule. La bête hurla furieusement, rendue folle par la douleur provoquée par la flèche au barbelage acéré, battant sauvagement des ailes.

L'une d'elles se tendit sous la lisse du pont du flotteur, le renversant brutalement. Comme il tournait dans les airs, Thongor fut projeté violemment contre la coque. Il resta suspendu au bout de sa corde, évanoui.

L'arc et le carquois glissèrent de ses mains, tombant vers la jungle loin en dessous du flotteur.

Sifflant avec fureur, le reptile ailé s'était à présent posé sur la quille retournée du bateau aérien, comme un oiseau se pose sur une branche. Ses griffes s'étaient refermées sur la longue nervure de la quille, froissant et écrasant l'urlium lisse, bleu-blanc.

Sous le poids élevé du reptile, le flotteur perdit beaucoup de sa légèreté spécifique et descendit doucement vers le faîte des arbres.

Thongor était toujours suspendu dans les airs, inconscient, la tête renversée.

Et bientôt un nouveau danger le menaça. S'élevant au-dessus des arbres, apparut le groin hideusement cornu du terrible *dwark* , le dragon de la jungle. Il reniflait en direction du flotteur qui perdait de l'altitude. Appuyant ses pattes de devant contre le tronc d'un arbre *lotifer* gigantesque, il dressa vers le ciel la longueur impressionnante de son cou caparaçonné.

Le flotteur descendait toujours, sous l'effet du poids important du *grakk* .

En raison de cette descente rapide, le corps sans défense de Thongor pendait de plus en plus près des mâchoires ouvertes du dragon géant. Toujours évanoui à la suite du choc de sa tête contre la coque du flotteur, il n'était même pas conscient du danger croissant que représentait le monstrueux saurien.

Toute l'existence du *dwark* était une recherche ininterrompue et continuelle de nourriture, laquelle devait remplir sa panse monstrueuse. Il était littéralement capable de manger toute la journée sans s'arrêter. D'énormes quantités de viande étaient nécessaires pour le bon fonctionnement des muscles gigantesques de son corps démesuré.

La forme qui pendait mollement et sans défense au bout de la corde avait l'odeur de la *nourriture* .

L'énorme saurien ouvrit toutes grandes ses mâchoires caverneuses. Deux rangées de dents pointues comme des aiguilles garnissaient chaque mâchoire, et les plus grosses de ses dents étaient plus longues que l'épée du Nordique qui pendait le long de la cuisse de Thongor.

Les mâchoires ouvertes se rapprochaient de Thongor comme le dragon de la jungle tendait son cou de toute sa longueur. Une bave visqueuse, aux odeurs méphitiques d'une tombe que l'on entrouvre, coulait le long de sa gueule squameuse. Les yeux écarlates flamboyaient de convoitise affamée.

Puis un autre cri perçant retentit. Fondant du ciel apparurent un second et un troisième faucon-lézard. Comme le *dwark* s'immobilisait, scrutant le ciel au-dessus de lui et observant les étranges formes qui planaient dans les airs, le premier reptile ailé ressentit enfin les effets mortels du puissant trait décoché par l'arc de guerre. Il glissa comme s'il était ivre de son perchoir au sommet du bateau aérien endommagé et s'abattit lourdement vers la jungle, tombant pratiquement dans la gueule du dragon !

Délivré de son fardeau, le navire ultraléger remonta dans le ciel, se

balançant doucement et emmenant Thongor hors d'atteinte du *dwark* … mais au voisinage des deux faucons-lézards.

Tandis que le minuscule et faible cerveau du saurien géant s'efforçait de comprendre pour quelle raison sa proie pendillant dans les airs avait soudain été enlevée dans le ciel, hors de sa portée, l'odeur du faucon-lézard mort arriva jusqu'à lui. Abandonnant Thongor, il se baissa pour se régaler avec voracité du cadavre du reptile ailé.

Thongor reprit alors connaissance et réalisa sa situation désespérée. Il devait affronter non pas un, mais *deux* faucons-lézards. L'arc de guerre avait disparu, ce qui lui laissait pour seule arme sa large épée.

Le *dwark* monstrueux se trouvait exactement à ses pieds.

Il se hissa au haut de la corde à la force du poignet et grimpa à bord du flotteur une nouvelle fois. Celui-ci était revenu à sa position horizontale normale. S'il parvenait à retendre les ressorts qui activaient les rotors, avant que les deux faucons-lézards attaquent, il lui restait encore une chance de s'échapper. Il ouvrit la trappe sur le pont et commença à tourner la roue. Peu à peu les longs ressorts se tendaient solidement.

Dans l'intervalle, les deux *grakks* décrivaient des cercles prudents autour de l'embarcation flottante. Leurs intelligences reptiliennes réduites éprouvaient une certaine difficulté à comprendre le fait que cet étrange intrus dans leur ciel ait tué d'une manière inconnue l'un de leurs congénères, dont le cadavre à moitié dévoré gisait tout en bas, entre les mâchoires énormes du *dwark* vorace.

Une lueur rouge et meurtrière brilla dans leurs yeux hideux.

Déployant leurs ailes, ils fondirent simultanément sur le flotteur.

Toujours retenu au pont en toute sécurité par la corde nouée à sa taille, Thongor fut renversé par le choc. Le navire fut projeté vers le sol, comme si une main monstrueuse l'avait saisi. Il s'écrasa, la proue la première, parmi les branchages épais d'un énorme *lotifer* … où il s'immobilisa, profondément engagé et prisonnier des branches ployées.

La lisse fut disloquée, et la corde se rompit. Thongor fut précipité vers le sol, tombant à travers les branches qui le cinglèrent, et atterrit, à moitié assommé, sur la mousse élastique qui tapissait la jungle.

À une centaine de mètres de là, le dragon de la jungle releva sa tête dégoulinante de liquide verdâtre en entendant le fracas produit par l'atterrissage brutal du flotteur.

Les faucons-lézards, exprimant leur triomphe par des clameurs retentissantes, décrivirent des cercles au-dessus de lui puis s'éloignèrent dans le ciel.

Thongor détacha la corde de son équipement et procéda à un examen rapide de son corps. En dépit d'un nombre élevé de contusions et de petites coupures, il était sain et sauf. Il rampa hors de la vue du *dwark* et se perdit dans l'obscurité de la jungle épaisse au bout de quelques instants.

« Perdu est le terme exact », songea-t-il sombrement. Il était seul et abandonné au sein des jungles les plus denses, les plus dangereuses et les plus impénétrables de toute la Lémurie. Une bonne centaine de lieues de jungle infranchissable, peuplée de *dwarks* , le séparait de la ville la plus proche.

Le grand arc de guerre qui, seul, lui aurait peut-être permis – et encore ! – d'affronter victorieusement les monstres terrifiants de la jungle était irrémédiablement perdu.

Il y avait peut-être pire encore… les arbres poussaient d'une manière si dense qu'ils occultaient complètement le ciel. Par conséquent, il n'avait pas

la moindre idée de la direction qu'il devait suivre pour tenter d'atteindre Kathool ou Patanga.

Seul et abandonné, à des centaines de *vorn* des terres les plus proches habitées par des hommes, avec seulement sa grande épée pour le protéger des monstres terrifiants de la jungle, dont le moindre pesait une douzaine de tonnes… Thongor de Valkarth sentit son ardeur fléchir et cela n'avait rien d'étonnant !

Pourtant il se mit en route avec entêtement, avançant au travers des épais fourrés, s'ouvrant un chemin à l'aide de sa grande épée Valkarthienne. Au milieu de la matinée à peu près, il fit halte et fit un repas de baies de *sarn* mûres et d'une poignée de fruits d'eau. Il avançait lentement, espérant suivre la bonne direction, mais parfaitement incapable de s'en assurer en observant la position du soleil.

Plusieurs fois, il envisagea de grimper au faîte de l'un des *lotifers* géants qui poussaient si épais dans les jungles de Chush. En effet, leurs grands troncs s'élevaient à deux cents mètres au moins au-dessus du sol moussu. Mais, chaque arbre avait de terribles occupants : les redoutables *slith* , les fleurs-vampires suceuses de sang, l'horreur des jungles lémuriennes. Aussi il décida farouchement de n'en rien faire. Il avait échappé de peu à la mort affreuse, apportée par les *slith* que le sark de Thurdis faisait pousser dans son arène. Il n'allait pas attirer leur attention maintenant en déviant de sa route.

Il se demandait s'il était humainement possible qu'un homme franchisse à pied une centaine de *vorn* couverts de jungle ? Que ferait-il durant les longues veilles de la nuit encore éloignée de nombreuses heures, lorsque les puissants prédateurs des jungles sortiraient de leurs tanières pour se mettre en quête de nourriture ? La nuit, sa situation serait deux fois plus dangereuse. En effet, la présence des *slith* sur les arbres l'empêcherait de se réfugier sur les branches supérieures de ceux-ci pour échapper aux énormes bêtes.

Pourtant il continuait d'avancer. La chaleur accablante et humide des sous-bois luxuriants couvrait de sueur son corps nu. De temps en temps, il s'arrêtait pour enlever de sa chair les énormes sangsues d'arbre qui se collaient d'une façon repoussante à ses bras et à ses jambes, suçant son sang, d'une façon indolore, de leurs centaines de bouches microscopiques. Une fois, il s'enfonça brusquement jusqu'à la taille dans des sables mouvants et réussit de justesse à s'arracher à l'abominable succion de la boue jaune en attachant une extrémité de la corde du flotteur à la poignée de son épée et en lançant celle-ci vers le tronc d'arbre le plus proche, où elle se planta fort heureusement. Ensuite, il sortit lentement du piège mortel par de pénibles tractions, s'arrachant enfin à la boue gluante.

Au début, il s'arrêtait pour se reposer toutes les heures seulement. Mais, graduellement, alors même que son énergie d'acier déclinait sous l'effet de la chaleur oppressante, ses pauses se prolongèrent, et les intervalles les séparant se firent plus courts.

Comme les premières ombres de la nuit envahissaient les jungles de Chush, descendant du ciel crépusculaire, Thongor se laissa tomber, complètement épuisé, sur le lit de mousse qui s'étendait sous un *lotifer* imposant.

Il ne pouvait pas savoir quelle distance il avait parcourue, car il avait été obligé de faire des détours de nombreuses fois, s'écartant de la ligne droite qu'il s'était tracée, afin d'éviter une bête féroce ou une autre, ou de contourner un groupe d'arbres trop dense pour qu'il puisse le traverser. Il

estimait grossièrement avoir couvert une vingtaine de *vorn* , peut-être davantage.

Et il ne savait même pas s'il allait dans la bonne direction. S'il *s'éloignait* de Kathool, il était un homme perdu, car la première ville située à l'est était Cadorna, distante de plus de mille *vorn* et ses os pourriraient au-dessous des dents des *slith* avant qu'il ait atteint ses murs.

Puis il prit conscience d'un danger beaucoup plus imminent… le bruit d'une démarche pesante. Des pas lourds piétinaient les broussailles non loin derrière lui. D'après la façon dont le sol tremblait, il comprit avec une certitude mortelle que cela ne pouvait signifier qu'une chose… *le dragon de la jungle était sur sa trace* .

CHAPITRE IV
Le lotus apportant le rêve.

En vérité, c'était bien une ère de magie, alors que les magiciens puissants luttaient contre les marées de ténèbres qui s'étendaient sur les pays des hommes, telles des ailes menaçantes. Et le monde ne connaîtra jamais plus une ère de magie comme celle qui prédomina longtemps, alors que l'orgueilleuse Lémurie était encore jeune…
Les Chroniques Lémuriennes,
LIVRE IV, CHAPITRE 1.

La grande épée Valkarthienne sortit en chantant de son fourreau de cuir, jaillissant dans la main puissante de Thongor. Il serrait les dents d'un air farouche. Sous ses sourcils noirs et froncés, ses yeux lançaient des flammes d'or, semblables aux yeux de lions.

La terre tremblait autour de lui sous le pas pesant de l'énorme saurien. Il pouvait entendre le bruissement et le craquement des branches se brisant comme le gigantesque reptile se frayait un chemin à travers la jungle dense. Il était incontestable qu'il s'agissait d'un dragon de la jungle. Mais le Valkarthien n'aurait pu dire si c'était celui qui l'avait menacé, quelques heures auparavant, alors qu'il pendait mollement et sans connaissance au bout de la corde qui le retenait au bateau aérien.

Mais cela n'avait pas une grande importance. Le *dwark* était affamé… et avait flairé son odeur.

Il importe de dire ici que le jeune barbare n'était pas un être chétif, amolli par la civilisation et son confort. Les étendues désolées, cruelles et glacées, des pays nordiques au milieu desquelles il avait passé son enfance, et ses étranges glaciers et collines enneigées étaient sans pitié pour l'être faible, ne lui laissant aucune chance de survie. Il avait affronté et combattu un millier d'adversaires jusqu'à maintenant. Sa puissante épée à large lame s'était ouvert un chemin sanglant à travers une centaine de périls. Hommes, bêtes féroces et démons hurlant, sortis de la bouche écarlate de l'Enfer… il avait affronté tout cela, et jamais il n'avait évité ou fui le danger.

Mais un seul homme, aussi brave, aussi redoutable qu'il soit au combat, avait peu d'espoir d'affronter victorieusement les reptiles titanesques de l'aube de la création. Contre ces montagnes de muscles en mouvement, les

épées d'une vingtaine de guerriers se seraient avérées vaines. C'est pourquoi Thongor choisit la voie de la prudence, bien qu'il eût le cœur meurtri d'être contraint de tourner le dos au danger et de prendre la fuite. Cependant, les guerriers de sa race magnifique savaient que personne ne pourrait être accusé de couardise en cherchant à éviter le combat avec les monstrueux sauriens de leur époque préhistorique.

C'est dans cet état d'âme qu'il tourna le dos au danger, à la recherche un abri. La proximité du péril amena en lui une nouvelle énergie qui inonda ses muscles et ses membres harassés. Il se lança à travers la jungle, le plus rapidement possible, recherchant les fourrés les plus denses qui pourraient ralentir l'avance du dragon de la jungle lorsqu'il chercherait à se frayer un passage à travers eux.

Les épines de vignes sauvages déchiraient ses épaules de leurs barbillons acérés comme des aiguilles, tandis qu'il plongeait au travers de leurs vrilles suspendues. Des branches effilées cinglaient ses jambes nues. Il luttait toujours pour avancer, malgré l'effort, car le bruit de tonnerre de la course du saurien se rapprochait derrière lui à présent. Le dwark était en train de le gagner de vitesse. La terre tremblait sous les pattes du monstre comme il passait bruyamment à travers les arbres séculaires, s'ouvrant de sa masse un passage au travers des broussailles et renversant ces patriarches de la forêt vierge de Chush qui étaient restés inébranlables pendant des siècles jusqu'à cet instant.

À bout de souffle, Thongor s'arrêta un instant à proximité de l'un de ces arbres, et quelque chose d'un poids insignifiant tomba sur ses épaules. Une odeur agréable parvint à ses narines et ses sens furent pris de vertige. Avec horreur il comprit qu'il était attaqué par un *slith* . La fleur déploya en ondulant de doux pétales pour révéler des rangées de dents pointues et creuses qui pouvaient vider de tout son sang un *bouphar* adulte en moins d'une heure !

La fleur-vampire émettait un nuage de parfum soporifique qui anesthésiait ses victimes. Les sens chavirés, Thongor se débattait, cherchant à détacher de sa chair les pétales molles et charnues. Il sentit un engourdissement gagner tout son bras comme le *slith* suçait son sang chaud. Ses genoux fléchirent, et il tomba vers la mousse élastique, son bras maintenu en l'air par les mâchoires pulpeuses de l'horrible fleur.

Sous le regard indifférent de Thongor à moitié endormi, une légère rougeur cramoisie teinta rapidement les pétales à la blancheur de cire. C'était son sang dont se gorgeait rapidement la fleur spongieuse.

À ce moment, le grand saurien arriva sur lui.

Thongor rassembla ses dernières réserves d'énergie. L'épée à large lame étincela et trancha la tige visqueuse du *slith* , la séparant de la fleur. Le *slith* continua à se coller à sa chair, jusqu'à ce que Thongor l'arrache violemment, pour le piétiner ensuite avec répulsion.

Toujours sous l'effet des exhalaisons soporifiques de la fleur-vampire, Thongor se retourna pour affronter le *dwark* . Prenant l'initiative du combat, il bondit en avant, brandissant son épée. La lame effilée mordit dans les mâchoires couvertes de bave du monstre.

Il libéra sa lame d'un mouvement brutal et frappa à nouveau. L'épée sanglante tailladait cruellement les épais replis de chair aux commissures de la gueule du dragon de la jungle. Le sang apparut en jets chauds, inondant et rougissant le bras de Thongor.

Avec un ronflement retentissant, le monstre balançait sa tête de droite à gauche pour se débarrasser de la vive douleur. Le groin squameux heurta

Thongor avec la force d'un bélier, le projetant à douze pieds de là. Thongor tomba sur le dos, son épée à large lame lui échappant des doigts.

Avant qu'il ait pu se relever et la récupérer, les mâchoires dégoulinantes de sang et de bave s'ouvraient devant lui. Il pouvait voir distinctement les sabres incurvés et blancs qu'étaient en vérité les puissantes dents du saurien, comme la gueule incarnat s'ouvrait toute grande pour l'avaler.

« *Retiens ton souffle, guerrier* . »

Une grande forme, revêtue d'une robe, apparut devant lui. Dans une main elle tenait un petit coffret de métal. Thongor ignorait qui – ou quoi – il était, mais il obéit.

Comme les mâchoires s'abaissaient, le vieil homme ouvrit le coffret et en lança son contenu vers elles. Un épais nuage de poudre bleue tourbillonna autour du dragon de la jungle. Il écarta sa tête comme le voile tourbillonnant de brume bleutée pénétrait dans ses naseaux. Les lueurs de faim vorace s'éteignirent dans les yeux écarlates et, comme Thongor se relevait en titubant, le saurien s'abattit de toute sa longueur vers le sol dans un terrible vacarme, faisant trembler la terre dans sa chute. La bête était morte ou endormie !

Thongor récupéra sa lame et regarda avec respect l'homme qui était son aîné.

— Grand merci pour votre aide, messire, dit-il.

L'étranger caressa de ses doigts minces sa longue barbe grise, souriant légèrement.

— La poudre du lotus apportant le rêve, dit-il d'une voix grave et sonore. Un seul de ces grains emporterait un homme pendant de nombreuses heures vers les mondes de rêve aux plaisirs fabuleux qui n'existent que dans son propre esprit ! Le dragon en a respiré suffisamment pour rendre inconscients tous les habitants d'une ville d'importance moyenne. Il est peu sage et dangereux de s'aventurer dans ces jungles, armé d'une seule épée. Mais permets-moi de me présenter. Je suis un enchanteur, demeurant non loin de là. Je suis Sharajsha de Zaar.

Thongor porta le dos de sa main vers son front, en un salut courtois destiné au vieillard.

— Je suis Thongor, fils de Thumithar de la Maison de Valkh, grogna-t-il, ayant quitté Valkarth des Pays Nordiques pour venir ici, et jusqu'à une époque très récente, mercenaire dans les légions de Thurdis, la Cité Dragon.

Il gardait négligemment son épée hors de son fourreau, la tenant du bout des doigts. Il n'aimait guère les sorciers et jusqu'à cette heure, il n'avait rencontré qu'un nombre très réduit de représentants de cette engeance à qui l'on puisse faire confiance. Le nom de Zaar, cette étrange cité des Magiciens, qui se trouvait loin, très loin à l'est, éveillait également ses soupçons, car les druides noirs de Zaar avaient la réputation d'adorer les démons et d'être des adeptes fidèles des Puissances des Ténèbres.

– *Belarba* , guerrier, sourit le vieux magicien. Tu es bien loin de chez toi, et loin même de Thurdis… mais viens ; nous aurons tout le temps de bavarder ultérieurement. Tu es blessé et harassé, et ma demeure est proche. Accepte mon offre, et l'hospitalité médiocre que je peux te donner avant de poursuivre ton voyage. Mon *zamph* attend non loin d'ici, et tu as besoin de nourriture, de boisson et de repos.

Thongor dévisagea le vieil homme avec attention. Bien que chaque goutte de son sang pur et sain d'homme du Nord se méfiât de ceux qui pratiquaient les arts diaboliques, la sorcellerie et la magie noire, il aurait

été parfaitement stupide de refuser son offre d'hospitalité. Après tout, un homme seul et perdu au milieu des jungles inhospitalières de cette contrée sauvage, à de nombreuses lieues de l'avant-poste le plus proche de la civilisation, ne pouvait hésiter longtemps avant d'accepter une offre d'assistance, même si cette offre était faite par un sorcier. Aussi, c'est avec un haussement d'épaules philosophe que Thongor s'inclina légèrement et remercia d'une voix bourrue le sorcier pour son aide.

De plus, il se souvenait avoir déjà entendu prononcer le nom de ce Sharajsha. Oui, la renommée de ce magicien en particulier était parvenue même jusqu'à son lointain pays natal, après avoir franchi les montagnes de Mommur. Sharajsha le Grand, ainsi l'appelait-on et, selon la rumeur, il était l'un des plus puissants de tous les enchanteurs de cette ère de magie. Certains l'appelaient le Magicien de Lémurie, et Thongor ne se souvenait pas avoir entendu rapporter des faits douteux ou répréhensibles à son égard.

Dans tous les cas, Thongor ne craignait pas la magie. L'homme était vieux, et Thongor décida de garder une main à proximité de la poignée de son épée et un œil ouvert, pour éviter toute traîtrise. Quant au reste, il s'en remettait aux dix-neuf dieux !

— Je t'accompagne, Magicien, grogna-t-il.

— Par ici, alors.

Ils se dirigèrent vers un sentier qui s'enfonçait dans la jungle. Tout en marchant, Thongor put examiner longuement et en détails étranger qui était venu à son secours d'une manière si inattendue. Le magicien était âgé… quel âge avait-il exactement, il n'osait même pas essayer de le deviner. Mais la marque des siècles se lisait sur les rides profondes de son visage. Il était grand et maigre, un air de majesté et de puissance émanait de lui comme il s'avançait à travers les broussailles. Il portait une longue robe à larges manches d'un gris neutre, une large ceinture en peau de serpent était nouée à sa taille. À celle-ci étaient suspendues une courte baguette ou bâton d'une forme particulière, et une pochette en cuir de *photh* écarlate.

Ses yeux retinrent le plus l'attention de Thongor. Ils étaient noirs comme la nuit, sages, froids et réfléchis. Des feux magnétiques brûlaient à l'intérieur de ces yeux qui contenaient des ténèbres impénétrables. Une longue crinière de cheveux gris acier couronnait son grand et noble front, tombant sur ses épaules. Une barbe de patriarche, de même couleur, habillait son visage énergique et descendait jusqu'à sa taille mince, telle une cataracte d'ombres. Malgré son grand âge, il n'avait pas la silhouette fragile, courbée et pitoyable, d'un vieillard. Il avait la démarche de l'un des rois de cette terre, investi de majesté et de puissance, et la sagesse brillait dans ses grands yeux profondément enfoncés dans leurs orbites.

Sharajsha leva un bras pour écarter des buissons, et le jeune barbare vit que à ses doigts effilés étaient passés de nombreux sceaux et bagues-talismans de pouvoir. L'un d'eux était un anneau de fer, portant un curieux symbole gravé. Sur un autre, de jade rouge, étaient ciselés des caractères runiques cunéiformes, en une langue inconnue. D'autres anneaux brillaient sur ses longues mains sensitives… les mains d'un artiste ou d'un penseur. Chaque bague était faite d'une matière différente : cristal, métal, pierre ou bois. Thongor soupçonna sombrement qu'avec le pouvoir contenu dans ces bagues-talismans, le magicien pouvait invoquer et commander à des esprits et à des forces élémentaires.

*

* *

Attaché dans une clairière voisine, un vigoureux *zamph* attendait placidement, mâchonnant les hautes et succulentes herbes qui poussaient à l'ombre d'un *lotifer* imposant.

Les habitants des cités du sud utilisaient pour montures des *kroter* , nerveux et rapides. Le *zamph* , plus petit et beaucoup plus lourd, servait de bête de trait ou de labour.

Le *zamph* était un grand reptile au pas lent, robuste avec des plaques caparaçonnées, des pattes courtes et trapues, d'une corpulence impressionnante. Sa peau était épaisse et ressemblait à du cuir. Elle était dure avec des plaques de corne, de couleur bleu sombre, devenant d'un jaune crotté sur les plaques ventrales. Ses pattes arquées étaient munies de sabots, recouvertes d'épaisses couches de corne. Une force infatigable sommeillait dans ces courtes pattes, une force qui permettait au *zamph* de porter son cavalier pendant des jours, sans aucun repos, si nécessaire.

Le *zamph* possédait un groin en forme de bec. Entre ses petits yeux doux de cochon, poussait une corne solide et droite qui se terminait par une pointe effilée. Son cou était recouvert par une cuirasse naturelle et osseuse, incurvée, en forme de selle. Celui qui chevauchait un zamph était assis sur cette selle osseuse et dirigeait sa monture au moyen de rênes passées à des anneaux qui perçaient les oreilles petites et délicates du zamph… en fait, la seule partie exposée de son anatomie qui fût sensible à la douleur. Le zamph de Sharajsha était un grand mâle, un géant pour son espèce, pesant peut-être plusieurs tonnes. Sa selle osseuse était suffisamment grande pour que deux hommes puissent y prendre place.

Comme ils arrivaient en vue du zamph, l'animal leva son museau en forme de bec et renifla l'air. Sentant l'odeur familière du magicien, il se mit à hennir et à piaffer, frappant le sol d'une seule et puissante patte. Comme Sharajsha se dirigeait vers lui, le zamph cligna ses petits yeux doux et heurta de la tête l'épaule du magicien, en signe d'affection. Celui-ci tapota son flanc massif et gratta l'animal derrière sa petite oreille sensible, attirant son attention, pendant que le jeune Valkarthien montait en selle. Ensuite Sharajsha détacha le zamph, monta à son tour, et ils se mirent en route. Le zamph avançait en se dandinant lourdement à travers les broussailles épaisses. Il arriva à une longue allée s'étendant entre des rangées d'arbres et se mit à la suivre, de son pas traînant et régulier.

— J'ai trouvé les jungles de Chush fort inhospitalières, commenta le barbare. Je suis surpris que même un magicien demeure dans une contrée aussi sauvage et dangereuse.

— Je n'habite pas dans la jungle, mais dans les montagnes de Mommur, expliqua le vieillard comme ils avançaient. Nous sommes plus proches des premiers contreforts de Mommur que tu ne l'imagines. Les magiciens, comme tu peux te le représenter, préfèrent habiter dans des endroits retirés et inaccessibles, afin d'être libres de poursuivre leurs travaux et leurs expériences en toute tranquillité, dans le calme. Lorsque je suis venu ici, quittant Zaar, voici de nombreuses, très nombreuses années, j'ai choisi pour demeure cette région montagneuse qui s'étend au-delà des jungles de Chush, parce qu'elle est convenablement éloignée des cités habitées par les hommes, répondant en cela à mes habitudes d'ermite.

Thongor grogna.

— Je n'ai également aucun penchant envers les villes. Elles semblent

favoriser les pires instincts de l'homme : l'envie, la jalousie, la soif de puissance. Mais vivre sans serviteurs n'est-il pas difficile et contraignant pour toi ?

Sharajsha rit doucement.

— J'ai des serviteurs, mais ce ne sont pas des mortels ! Non, je suis servi par les mains invisibles d'esprits qui m'ont juré obéissance. C'est pourquoi j'ai si peu besoin des villes. Il y a de nombreuses années, lorsque j'arrivai pour la première fois dans cette région, j'ordonnai à mes esprits de me construire un palais souterrain sous les montagnes. Ainsi suis-je doublement abrité du regard des hommes : je demeure loin de la plus proche des villes, et ma maison est dissimulée sous la surface de la croûte terrestre. J'ai vécu là-bas de longues années, depuis l'époque lointaine de mon arrivée jusqu'à ce jour. En fait, je quitte rarement ma demeure souterraine pour m'aventurer à l'air libre du monde du dessus. Et il est encore plus rare que je me rende dans les jungles impraticables de la tropicale Chush.

Thongor grogna :

— Alors j'ai été particulièrement favorisé par la chance : tu es venu dans cette jungle à l'instant où je m'y trouvais ! Autrement, j'aurais très vraisemblablement servi, en partie, de dîner à un dragon !

Le magicien le regarda de ses yeux intelligents et sombres.

— La chance n'est pour rien dans notre rencontre, Thongor de Valkarth. Dans mon miroir magique, qui me permet de voir tout ce qui se passe d'un bout à l'autre de la Lémurie, j'ai épié ton étrange bateau volant alors qu'il survolait les jungles de Chush. Grâce au pouvoir de ce miroir magique, j'ai assisté à ton combat contre les dragons de la terre et du ciel. J'ai vu la façon dont ton navire a été attaqué et détruit par les dragons volants. Je t'ai vu errer, à pied, seul et perdu. Je savais qu'aucun guerrier, aussi fameux soit-il, comme tu l'es effectivement, ne pourrait survivre très longtemps au milieu des périls de cette jungle. Aussi je me suis rendu ici pour t'apporter toute l'aide qui était en mon pouvoir.

Le magicien observa une pause.

Puis il ajouta lentement :

— J'ai besoin d'un guerrier.

CHAPITRE V
Le palais souterrain.

Alors, au cours de cette ère sombre, le plus sage d'entre les sages fut Sharajsha, le magicien de Mommur. Lui seul avait tourné ses regards vers les images troubles du futur non encore né et il avait entrevu la terreur à venir…

Les Chroniques Lémuriennes,
LIVRE III, CHAPITRE 10.

Sharajsha ne dirait rien de plus sur ce sujet jusqu'à un moment ultérieur. Il y avait de nombreuses choses dont il parlerait, mais il suggéra de laisser ces questions jusqu'à ce que Thongor se fût reposé et eût pris un bon repas.

Le grand *zamph* poursuivait sa route à travers la jungle luxuriante. Les arbres *lotifer* se succédaient autour d'eux, imposants, rangée après rangée. Leurs troncs rouge sombre avaient la couleur du sang séché à la lumière du jour. Mais bientôt les arbres se clairsemèrent comme ils s'approchaient de la lisière de la jungle. Alors les premiers contreforts des montagnes se dressèrent devant eux et le feuillage épais de la jungle cessa. Traversant le monde devant leurs yeux, s'élevait une imposante chaîne de montagnes, un mur titanesque gris et pourpre. Thongor comprit qu'il s'agissait des montagnes de Mommur. Cette chaîne très élevée s'étendait d'est en ouest sur toute la largeur du continent de Lémurie, telle une épine dorsale montagneuse. Thongor réalisa en grimaçant qu'il avait fait route exactement dans la mauvaise direction, durant toutes ces heures harassantes lorsqu'il s'était frayé un chemin à travers la jungle dense. Oui, il s'était exténué à s'ouvrir un chemin dans une direction exactement à l'opposé de celle qui l'aurait, en son temps, conduit aux portes de Kathool, la plus proche des villes des pays du Sud.

À présent ils faisaient route au milieu de collines, traversant une région aride, desséchée et rocailleuse. Ils ne suivaient aucune piste. Du moins les yeux exercés de Thongor n'en voyaient aucune. Mais un chemin dégagé et plane semblait aller au hasard devant eux, serpentant et sinuant à travers les collines.

Le zamph suivait ce sentier sinueux sans hésitation aucune, et Thongor en conclut que la route menant à la demeure souterraine du magicien était adroitement dissimulée aux yeux des hommes.

Finalement ils franchirent l'entrée étroite d'un grand défilé. Celui-ci était

long et peuplé d'ombres denses. Des murailles escarpées, semblables à des falaises de pierre grise, s'élevaient vers le ciel de chaque côté. Le canyon était une entaille profonde dans les collines. Il semblait être à peine un étroit passage sinueux ou une crevasse qui allait cesser brusquement au prochain coude.

Des murailles de roches blanches se dressaient autour d'eux comme les parois du canyon se resserraient peu à peu. Autant que les yeux perçants du barbare pussent le discerner, aucun homme, ni aucun animal, ne s'était jamais aventuré par ici. La terre rocailleuse que foulait le *zamph* ne montrait aucune trace. Pourtant c'était bien l'entrée conduisant à la demeure de Sharajsha.

Le canyon se termina finalement sur une falaise de pierre abrupte. Le *zamph* s'arrêta et Sharajsha sauta à bas de sa monture. Il s'avança tandis que Thongor, toujours sur le *zamph*, l'observait avec curiosité. La lumière était faible, mais il n'apercevait pas la moindre trace d'une porte découpée dans la roche.

Le vieux magicien s'avança jusqu'à la falaise et tendit le bras. Sa main effleura la surface rocheuse jusqu'à ce que l'extrémité de ses doigts sensibles trouvât une minuscule dépression. Il appliqua alors contre celle-ci le sceau de l'une de ses bagues-talismans.

Thongor se figea, et les courts poils de sa nuque se dressèrent. Car, sans le moindre bruit, un énorme pan rocheux venait de s'enfoncer dans le sol.

Une caverne sombre s'ouvrait devant eux, immense. Sharajsha fit un geste.

— Entre !

Il agita les rênes sur le cou du *zamph* et l'animal s'avança seul, en trottinant devant eux, s'enfonçant dans les ténèbres. Manifestement Sharajsha parquait sa monture dans une partie de cette caverne et le *zamph* avait été entraîné à retrouver son chemin tout seul.

Avec un rictus fataliste, Thongor se dirigea vers les ténèbres, précédant le magicien. Sharajsha leva une main et tira des profondeurs de sa manche ample une courte baguette de cristal transparent. Il la leva en l'air et un halo tremblant de lumière bleu pâle se mit à briller à l'une de ses extrémités. Ce halo augmenta graduellement jusqu'à illuminer toute la caverne.

Sans bruit la muraille rocheuse se referma derrière eux.

De *la magie* ! Thongor renâcla intérieurement avec le mépris naturel du guerrier pour de telles fourberies et malices ! Pénétrer ainsi, de sa propre volonté, dans le repaire du magicien le plus puissant de toute la Lémurie semblait plutôt téméraire… et pourtant, le vieil homme ne lui avait fait aucun mal. En fait, il l'avait même sauvé d'une mort certaine. « Ce qui doit arriver arrivera, quand il le faudra, s'il le faut », pensa-t-il. Et, mettant de côté ses peurs avec la détermination et la philosophie insouciante de l'Homme du Nord.

Thongor regarda autour de lui avec intérêt.

Illuminée par l'étrange lueur bleue, la caverne s'étendait devant lui, offrant un fantastique et surnaturel panorama. Des stalactites géantes étaient suspendues à la voûte arquée au-dessus de leurs têtes, des lances de pierre vivante aussi énormes que les crocs de Baroumphar, le père de tous les dragons, qui dévora la Lune, selon l'antique légende. Le sol de la caverne s'élevait vers eux, formant de véritables paliers de verre, façonnés par des siècles et des éons de dépôts calcaires. Ici et là, au milieu de cette fantastique forêt minérale, flamboyaient des puits de feu. Et, de temps à

autre, Thongor apercevait un jet de flamme jaune jaillissant du monde volcanique de feu qui brûlait dans les entrailles de la Lémurie, et qui, selon les prophéties, détruirait un jour ce continent, le faisant s'engloutir dans la mer.

— Viens.

Thongor suivait le magicien qui le conduisait à travers les stalagmites. La lumière étrange qui émanait des puits de feu parait leur matière vitreuse et arrondie de couleurs vacillantes et fantastiques. Restant sur le qui-vive et regardant autour de lui, une main posée légèrement sur le pommeau de son épée, Thongor avançait à grands pas, à la suite du magicien.

Cela ressemblait à un labyrinthe au sein duquel quelqu'un ignorant le chemin pour en sortir se serait vite perdu et aurait pu errer pendant des heures. Sharajsha le conduisit à travers la forêt minérale et au-delà, où un profond canal traversait le sol de la caverne. À travers ce canal, un ruban de lave en fusion s'écoulait paresseusement, semblable à une rivière de feu liquide. Le lent fluide était rouge cerise, et de minuscules flammèches jaunes tremblotaient sur sa surface ridée, ressemblant à de la boue. La chaleur monta, s'élevant jusqu'à des températures suffocantes, et des nuages de fumée épaisse et huileuse piquaient cruellement les yeux de Thongor. Une arche de pierre enjambait la coulée ardente, et ils franchirent la rivière de feu au moyen de ce pont naturel. Après la rivière de lave, le sol de la caverne montait jusqu'à une paroi rocheuse. Le long de cette pente, des marches avaient été taillées, conduisant à une grande porte de fer enchâssée dans la muraille, de couleur rouille. Des griffons taillés grossièrement dans la même roche que le sol étaient disposés de chaque côté de l'escalier. Thongor entrevit d'étranges gemmes jaunes, montées comme des yeux dans les têtes de pierre grossières. Fut-ce un effet de son imagination, ou bien une étrange lueur d'intelligence vacilla-t-elle réellement à l'intérieur des gemmes ? Tandis qu'un picotement parcourait tout son corps, il comprit que, d'un seul mot, le magicien à son côté pouvait donner la vie à ces monstrueux corps de pierre, les appelant à son aide.

Sharajsha pressa un anneau de fer contre le portail et, dans le grincement de gonds gigantesques, les énormes battants de la porte s'ouvrirent lentement.

À l'intérieur, la montagne massive avait été découpée en une longue salle. À l'autre extrémité, une estrade de sept marches se dressait contre la muraille et supportait un grand fauteuil, ressemblant à un trône, de pierre noire comme le jais. Il y avait une longue table de bois au centre de la salle. Des candélabres en or pur scintillaient à ses deux extrémités. Des bancs étaient disposés de chaque côté. Les murs étaient percés d'entrées de portes tendues de rideaux, donnant sur d'autres pièces du palais souterrain. Disposés le long de la muraille, entre les entrées de portes, des armoires et des coffres en bois contenaient d'étranges secrets. Un grand puits circulaire de feu grondant s'ouvrait devant l'estrade.

— Sois le bienvenu dans ma demeure, dit le magicien.

*

*   *

Des heures plus tard, Thongor et son hôte festoyaient à la table dressée au milieu de la salle souterraine. Des serviteurs invisibles avaient baigné le

corps harassé de Thongor dans de l'eau chaude et parfumée. Des onguents apaisants avaient nettoyé et cicatrisé coupures et blessures. Il avait dormi dans un lit moelleux la plus grande partie de l'après-midi et s'était réveillé à la tombée de la nuit avec un appétit vorace.

Les soupçons de Thongor se dissipaient graduellement. Le magicien lui avait offert un repas de choix : un rôti de *bouphar* nageant dans un jus succulent et fumant, accompagné d'un poisson fondant dans la bouche, bien que n'ayant pas de nom, péché dans les courants d'eau souterrains. Il y avait aussi des coupes remplies de fruits étranges de la jungle et des plateaux de fruits confits. Thongor fit descendre le tout avec des vins fins provenant de vignes normales.

Tout en festoyant ils conversaient. Le magicien écoutait le récit de ses aventures avec un demi-sourire, à peine ébauché. Il fit montre d'une grande curiosité à propos du mécanisme du bateau aérien et exprima le vif désir de le visiter très prochainement.

— Ce Oolim Phon ne m'est pas inconnu, dit-il d'un air pensif. Sa maîtrise de l'art alchimique m'a été rapportée. Mais il se trompe en mettant son savoir au service d'un sark ambitieux et belliqueux, comme l'est ce Phal Thurid, dont je connais également la réputation, ainsi que ses plans de conquête des villes côtières. La magie est la connaissance. La connaissance au service de l'ambition… c'est le pouvoir. Un tel pouvoir, placé entre les mains d'un homme résolu, pourrait faire connaître à la Lémurie tout entière une tyrannie sanglante. Mais raconte-moi en détail ton combat avec le faucon-lézard. À ma connaissance, tu es le premier homme à avoir vaincu la terreur du Ciel !

Leur repas achevé, ils s'installèrent confortablement devant le puits de feu. La vie rude d'un soldat mercenaire avait rarement offert à Thongor un bien-être aussi ouaté, et, le ventre plein et pourvu d'un approvisionnement raisonnable en vin, il s'étira comme un grand chat aux yeux d'or.

— Parle-moi de tes projets, le pressa Sharajsha.

Aussi Thongor exposa rapidement son intention de reprendre du service en s'engageant dans les légions d'Uashab Chan, sark de Kathool, ou bien dans celles de l'une des cités bordant le golfe de Patanga.

Sharajsha déroula une grande carte tracée avec des encres de couleur sur du cuir tanné.

— Voici l'emplacement de mon palais souterrain, fit le vieux magicien d'un ton méditatif, posant son pouce sur un point situé au milieu des contreforts septentrionaux des montagnes de Mommur, et voici Kathool aux tours pourpres, près de la rivière Saan, au nord de Patanga. Tu auras de nombreux vorn de jungle impénétrable à franchir avant d'arriver à Kathool.

— C'est ce que je vois, grogna le barbare. Et à pied, par-dessus le marché, à moins que ta généreuse hospitalité n'aille jusqu'à me prêter un *zamph* .

Le magicien hocha de la tête.

— Ce que je ferai avec plaisir, si nécessaire. Mais il y a une chance pour que ton bateau volant puisse être réparé, auquel cas tu pourrais franchir facilement et rapidement les distances séparant mon palais de Kathool.

— Tu es familier de ces vaisseaux volants ? S'informa le jeune barbare.

Sharajsha haussa les épaules.

— Je connais quelque peu les inventions d'Oolim Phon. De plus, je peux me livrer à certaines conjectures. Mais ces questions attendront jusqu'à demain, lorsque nous retournerons dans la jungle, pour tâcher de retrouver

l'épave du navire naufragé. Je pourrai t'en dire plus lorsque je l'aurai examinée. Pour cette nuit, en tout cas, tu es mon invité.

Thongor hocha de la tête. Puis :

— Tu as dit que tu avais besoin d'un guerrier, demanda-t-il ex abrupto. Mais tu ne t'es pas expliqué davantage là-dessus. Qu'en est-il exactement ?

Le vieux magicien de Lémurie réfléchit, fixant intensément le feu grondant, tout en peignant d'un air pensif sa longue barbe de ses doigts effilés.

— Je t'ai dit cela, c'est vrai. Cependant, je préfère remettre cette discussion à une autre fois, si tu me le permets, guerrier. Lorsque nous aurons trouvé l'épave de ton flotteur du ciel et que nous aurons déterminé l'étendue exacte des dégâts, il se pourrait alors fort bien que je te propose un emploi pour un temps donné. Mais laissons également cette question jusqu'à demain. À présent, il est l'heure d'aller dormir. Mes vieux os sont las, les jeunes aussi, lorsqu'ils fournissent un effort intense, comme ce fut ton cas aujourd'hui. Viens, je vais te conduire jusqu'à ta chambre.

*

* *

Cette nuit-là, Thongor dormit d'un sommeil profond et sans rêves. Ses premiers soupçons concernant le séculaire magicien de Lémurie étaient apaisés à présent, car il était manifeste que le vieux sage ne lui voulait aucun mal.

Ainsi Thongor de Valkarth et Sharajsha de Zaar avaient fini par se rencontrer, et c'est ainsi que le jeune guerrier s'engagea sur cette longue route qui allait le conduire vers la gloire d'un trône royal… ou vers une mort sombre et terrible.

CHAPITRE VI
Le savoir de Sharajsha

Ce fut Sharajsha qui lut les
noirs desseins des druides et,
contre leur stupéfiant complot, il
se dressa seul pour faire échec à
leur effroyable savoir. Le monde
se tenait tremblant, au bord du
chaos ultime et conquérant… et
tout ceci se passait avant la
venue de Thongor le Grand dans
les royaumes de l'Ouest.

Les Chroniques Lémuriennes,
LIVRE III, CHAPITRE 10.

Une heure après l'aube, le guerrier et le magicien sortirent de leur sommeil, se levèrent et prirent un copieux petit déjeuner. Le sage désirait examiner l'épave du bateau aérien le plus tôt possible, pour éviter que les grands prédateurs des jungles de Chush ne l'endommagent encore plus. Aussi ils mangèrent rapidement et ils étaient prêts à partir avant même que le soleil se lève dans la voûte azurée du ciel.

Ils montaient deux *zamphs* que le vieux magicien gardait parqués dans lune des salles extérieures de la caverne qui s'étendait au-delà des portes de son palais souterrain. Sharajsha allant en tête, ils sortirent de la gigantesque caverne, traversèrent les contreforts rocheux des montagnes et pénétrèrent bientôt dans les jungles sauvages de Chush.

Seul et sans aide, Thongor aurait éprouvé quelque difficulté – ou n'y aurait pas réussi à retrouver la piste menant à l'endroit où le flotteur volé s'était écrasé au faîte des arbres. Mais le vieux magicien avait assisté à la chute du navire aérien et avait soigneusement noté cet endroit dans sa tête. C'est pourquoi ils firent route assez facilement jusqu'à l'endroit, bien que l'expédition durât les quelques heures de la matinée, en raison de la végétation luxuriante de la jungle et des difficultés de se frayer un passage.

La plupart des carnivores les plus dangereux peuplant cette contrée sauvage chassaient la nuit et dormaient dans des gîtes secrets le jour. Aussi les deux hommes redoutaient peu de rencontrer l'un des redoutables dragons de la jungle de Chush. Mais Sharajsha avait pris des précautions particulières pour s'assurer doublement que leur voyage ne serait pas interrompu par les sauriens prédateurs de la jungle. Il portait sur lui, glissé dans sa ceinture, un flacon d'une drogue singulière qu'il avait concoctée

dans son laboratoire. Elle se présentait comme une huile noire, épaisse et visqueuse. Elle était inodore, du moins elle n'avait aucune odeur détectable même par les narines subtiles du jeune barbare. Mais Sharajsha lui assura que la drogue ferait fuir d'épouvante n'importe quel animal féroce s'approchant à une certaine distance et respirant son parfum. Thongor remarqua que même les *zamphs* étaient inquiets quand ils se trouvaient à proximité de cet étrange fluide, bien qu'ils ne fussent pas carnivores.

Que la drogue et ses pouvoirs de répulsion en fussent la cause ou non, en tout cas aucune vie animale ne se manifesta durant leur trajet à travers la jungle jusqu'à l'épave du flotteur. Ils localisèrent son point de chute sans difficulté particulière. Le bateau aérien était toujours étroitement retenu prisonnier par les branches ployées d'un arbre *lotifer* géant, rouge incarnat. Il semblait en piteux état.

Les plaques d'urlium brillant de la coque étaient tordues, comme une feuille de parchemin froissée qui aurait été ensuite écrasée par des mains de géant. En de nombreux endroits, les joints étaient disloqués, de telle sorte que les poutrelles d'acier de la structure interne étaient visibles de l'extérieur, telles les parties d'un squelette, visibles au travers de la chair déchirée.

L'affaire semblait désespérée pour Thongor. Mais Sharajsha ne parut pas découragé. Avec l'aide du gigantesque barbare, le vieux magicien monta un système de poulies et de câbles solides, et après une ou deux heures d'un tel labeur, ils réussirent à dégager le navire aérien de l'enchevêtrement des branchages. Ils ramenèrent au sol afin que le magicien puisse l'examiner de plus près.

— Ce sont les plaques de la coque en urlium ultraléger qui permettent à ce char volant de flotter dans les airs, médita le vieux magicien. La puissance motrice est fournie par les longs ressorts tendus qui s'étendent de la proue à la poupe, sous le pont. Bien que déchirée, froissée et faussée, la coque en urlium résiste encore à l'attraction terrestre. Les rotors, quant à eux, ne semblent pas avoir trop souffert.

— Tu veux dire que cette épave peut encore voler ? demanda Thongor avec incrédulité.

Le vieil homme acquiesça de la tête.

— Oui. On peut réparer les brèches de la coque, et les plaques froissées peuvent être redressées. Un peu de charpenterie, et la cabine écrasée sera vite reconstruite. Allons… ramenons l'engin volant jusqu'à mes ateliers où je pourrai me mettre à l'ouvrage.

Thongor était stupéfait, mais il garda le silence. Le vieux magicien faisait montre de ressources étonnantes.

Ils attachèrent l'extrémité du câble du navire aérien au garrot d'arçon du *zamph* du magicien et ramenèrent ainsi le flotteur vers le palais souterrain. Il planait dans les airs derrière le grand animal.

Thongor aida à la manœuvre, pour faire entrer la mince embarcation dans la caverne, puis dans les laboratoires de Sharajsha. L'immaculé et orgueilleux bateau volant qui avait brillé dans toute sa perfection au-dessus de la citadelle de Thurdis n'était plus à présent qu'une carcasse disloquée. Pour le barbare gigantesque, ce n'était plus qu'une épave, irrémédiablement, mais le magicien exprima une nouvelle fois sa certitude qu'il pourrait réparer l'embarcation.

— Grâce aux dix-neuf dieux, le flotteur n'a perdu aucune de ses plaques d'urlium. J'aurais eu quelque difficulté à les remplacer. Tout le reste peut

être remis à neuf facilement. J'ai hâte d'examiner le mécanisme des rotors et le système de commande. Oui, guerrier, dans quelques jours, tu pourras voler vers Kathool – ou vers tout autre endroit, à ta convenance – comme si les faucons-lézards ne t'avaient jamais détourné de ta route dans le ciel !

Sharajsha revêtit une combinaison de cuir et commença à disposer ses outils. Thongor examina le laboratoire d'un œil inquiet. Athanors et creusets étaient disposés sur de longs bancs, et sur des tables s'amoncelaient flacons et tubes de verre à l'apparence étrange. Matras, cornues, alambics, coupelles et autres vases et installations mystérieux garnissaient les murs de la grande salle.

— Puis-je t'aider ?

— Non. Visite ma demeure, cela te divertira.

Sa proposition d'aide ayant été rejetée, Thongor laissa le magicien à son ouvrage et se promena avec une certaine impatience à travers les salles étranges, explorant le château souterrain.

L'une des grandes pièces était garnie de livres de magie et de science ésotérique. C'était des livres grands et épais, certains d'entre eux avaient la taille d'un homme à l'âge adulte. Certains étaient reliés en cuir de bouphar. D'autres étaient reliés entre des plaques de métal ouvragé ou de bois aux sculptures inconnues. Ils étaient rédigés en une douzaine de langues, et Thongor, ouvrant au hasard l'un d'entre eux, relié dans une épaisse fourrure de loup vert, fut repoussé par les étranges hiéroglyphes qui étaient peints sur les feuilles de vélin avec des encres écarlates, blanches et dorées.

Une autre pièce constituait le laboratoire chimique du magicien. Des cornues contenant des liquides à la phosphorescence verte bouillonnaient doucement, chauffées par des feux magiques. Des pots de terre et des tubes de métal contenaient des liquides en train de bouillir qui passaient à travers les spirales tortueuses et les sinuosités complexes d'une étrange installation dépassant la compréhension inexpérimentée de Thongor. Dans un coin, un squelette humain était suspendu à un chevalet par un fil métallique. Un cerveau humain flottait dans un large globe rempli d'un liquide sombre. Des bouquets d'herbes séchées et de petites boites de poudre colorée emplissaient l'air de fumées âcres et repoussantes.

Thongor plissa son nez de dégoût.

De la magie ! grogna-t-il.

La pièce suivante fut plus à son goût. Les murs étaient garnis des armes d'une centaine de cités, fixées à la pierre par des attaches de fer. Épées, lances, arcs et javelines. Les dagues recourbées des assassins de Dalakh et les poignards-kriss de Darundabar étaient accrochés à côté des lances ornées de plumes de Vozashpa et des haches de guerre géantes d'Yb, la ville disparue et immémoriale. Il passa une heure agréable à tester le poids et l'équilibre de diverses armes de guerre dans la salle d'armes du magicien.

Le barbare se douta que toutes ces armes étaient enchantées et investies de pouvoirs magiques. Certaines des lames portaient des runes des pays du Nord ; sur d'autres, les sceaux de Zaar, la cité noire des Magiciens, avaient été gravés à l'acide. Sur certaines, il reconnut les symboles protecteurs, utilisés par les gigantesques Nomades Bleus des plaines orientales. Les armes magiques n'étaient guère de son goût.

Sur la poignée d'une épée était enchâssé un énorme rubis. Il brillait, semblable à un œil attentif. Et comme un œil vivant, il tourna dans son orbite pour observer Thongor tandis que celui-ci traversait la pièce.

*

* *

Cette nuit-là, après le dîner, le vieux magicien et le guerrier barbare s'installèrent pour bavarder longuement, vidant force gobelets de vin frais et se servant dans des coupes pleines de fruits aquatiques glacés, tandis que la lumière du feu projetait des ombres gigantesques qui bondissaient et gambadaient sur les parois rocheuses.

Le magicien lui rapporta les travaux qu'il avait réalisés dans la journée.

— J'ai ramolli la proue en urlium, en chauffant les plaques sur mes fourneaux. Puis je les ai martelées et redressées, leur redonnant leur forme première. À présent, je dois faire le même travail pour les plaques de la quille et de la coque. Mais cet ouvrage, je le remets à demain ! Discutons d'autres sujets. Dis-moi, Thongor de Valkarth, quels sont tes projets ? Où iras-tu, une fois que le flotteur sera réparé et que tu pourras t'envoler où tu voudras ?

Thongor haussa les épaules avec insouciance.

— A Kathool, peut-être. Comme je te l'ai déjà dit, je comptais m'engager dans les légions du *sark* de cette ville. Ou peut-être vais-je retourner vers les pays du Nord. Je ne sais vraiment pas, et cela n'a pas une grande importance d'ailleurs. – Avec un sourire féroce, il cita une maxime tirée de l' *Edda Écarlate* : – « Une bonne lame n'a pas besoin d'aller très loin pour trouver un emploi. »

Le vieux magicien le considéra avec sagacité.

— Alors tu n'as pas promis de mettre ton épée au service du *sark* de Kathool ?

— Non. J'irai où Gorm le Père me conduira.

— C'est parfait alors. Laisse-moi te raconter une histoire, Valkarthien. Peut-être y aura-t-il une offre de travail à la fin de celle-ci. Comme tu t'en souviens certainement, je t'ai dit que j'avais besoin d'un guerrier solide et résolu.

Thongor hocha de la tête, impassible.

— Oui, je me suis demandé ce que tu voulais dire par là, vieillard. Pour quelle raison un magicien ayant tes pouvoirs aurait-il besoin de la lame d'un guerrier pour livrer ses batailles ? Je me suis interrogé, sans trouver de réponse. Mais commence ton histoire si tu le désires.

Le magicien contempla un long moment les flammes gambadantes pendant que Thongor se versait un autre gobelet de vin. Puis il commença :

— C'est une étrange histoire, très ancienne, et sa fin est incertaine. Je ne parviens pas à là distinguer clairement, moi, pour qui l'avenir encore non écrit ressemble à un livre ouvert… Pourtant, j'ai peur, barbare. Oui, tu as bien entendu : moi, Sharajsha, j'ai peur !

Thongor le regarda avec curiosité.

— Peur ? répéta-t-il. Peur de quoi ?

Le vieux magicien prononça six mots d'une voix lente et solennelle, six mots qui firent frissonner Thongor et se hérisser les courts poils de sa nuque, comme s'il pressentait obscurément les terreurs inconnues à venir.

— Je redoute… la destruction du monde.

CHAPITRE VII
La Guerre de Mille Ans.

« A l'aube nous avons quitté
[Nemedis dans toute sa
[pompe et son orgueil
La route blanche grondait sous
[nos pas et
la mer blanche roulait à nos
[côtés.
Les vagues furieuses se brisaient
[sur les rochers.
et repartaient à l'assaut pour
[s'échouer une nouvelle fois.
Au pied des sinistres remparts
[noirs
Du Château Dragon qui s'élève
[sur le sinistre rivage noir.

Chant de Diombar pour la
Dernière Bataille.

Sharajsha commença son histoire d'une voix basse et sombre. Thongor écouta d'une oreille distraite au commencement. Puis, comme l'intensité dramatique des paroles du vieux magicien le pénétrait, il écouta avec plus d'attention.

Histoire bien étrange que celle racontée par le magicien de Mommur à Thongor, là dans cette salle de son palais souterrain, éclairée par le feu jaillissant du puits ! C'était un étrange et très ancien récit… en fait, le plus ancien de tous les récits, dans lequel il était question de la mystérieuse et rouge aube des temps, de longs siècles, d'innombrables éons avant la venue de l'Homme sur Terre.

Au commencement, avant l'apparition de l'Homme, le monde entier était dominé par les reptiles géants. Les dragons titanesques de la Création se battaient et mugissaient, rois incontestés des siècles mystérieux qui précédèrent la venue de l'Homme. La terre qu'ils piétinaient devenait une boue visqueuse sous leur poids démesuré. Par millions innombrables, les reptiles titanesques peuplaient les sombres marécages, les eaux stagnantes aux vapeurs méphitiques et les jungles en fermentation de l'Âge de la Création. Les ancêtres primitifs de l'Homme s'enfuyaient, nus et sans défense, devant leur force cuirassée et colossale.

Et c'est alors que parmi les dragons de l'aube il en vint un dont les yeux froids et brillants reflétaient la lueur de l'intelligence. Aucun philosophe

n'a jamais osé se demander quel fut le dieu noir ou le démon du Chaos qui maria la férocité et la force des grands dragons ébranlant la terre à la raison et à la pensée froides… mais ce fut fait… et une race de reptiles intelligents apparut pour dominer les *éons* à venir.

On les appela les rois dragons. Ils possédaient une intelligence froide, avisée, rusée, habile et inhumaine. Aucun homme ne pouvait suivre les raisonnements compliqués et tortueux de leurs intelligences différentes. Aucun homme ne pouvait comprendre les émotions étranges et ténébreuses qui bouillonnaient dans leur sang ophidien et froid. À jamais ils étaient incompréhensibles pour l'homme, aussi étrangers que leur savoir étrange et énigmatique, leur science effrayante et horrible, leurs manières d'agir répugnantes et perverses.

Ils étaient plus petits que leurs congénères titanesques à la pesante démarche et dépourvus d'intelligence. Ils ressemblaient à l'homme par leur forme et leur taille, leurs dimensions, mais la froide et cruelle intelligence de ces hommes-serpents était sans doute beaucoup plus étendue que celle de l'homme, puisque leur durée de vie était plus longue.

Toute chose en ce monde fut soumis à la loi des rois dragons de l'ancienne Hyperborée. Ils utilisèrent la grande force de leurs frères reptiliens pour bâtir des cités monolithiques de pierre noire au sein desquelles ils étudièrent des arts étranges et pratiquèrent une sombre sorcellerie.

Ce fut à ce moment que les dix-neuf dieux créèrent le Premier Homme. L'étincelle de vie jaillit dans la poitrine de Phondath le Premier-né, et de ses reins sortit une longue et puissante lignée. Nemedis, la première cité, fut bâtie sur les rivages de l'Est ultime de Lémurie. Mais les rois dragons étaient venus là lorsque les neiges avaient recouvert et conquis leur mystérieux royaume du pôle.

Et ce fut la guerre…

La voix lente et profonde du vieux magicien devint feutrée comme il racontait la longue saga de la Guerre de Mille Ans, lorsque l'héroïsme des premiers royaumes de l'Homme se dressa contre la puissance et la science écrasantes des rois dragons. Pendant un millier d'années, les premiers hommes se battirent magnifiquement contre les hordes reptiliennes. Et lentement, très lentement, ils repoussèrent les rois dragons, bien que la mort prélevât un tribut important sur les guerriers des premiers royaumes.

Grands étaient les héros de Lémurie à l'aube des temps, et épiques furent leurs guerres prodigieuses contre les dragons du Chaos !

Mais les hommes-serpents pouvaient commander à la force titanesque des monstres reptiliens innombrables, des sauriens colossaux dont la fureur combative rendait insignifiante même la férocité stupide du *dwark* , et les hommes perdirent courage peu à peu. Ils se réfugièrent derrière leurs remparts, dans les cités antiques de Nemedis, d'Althaar, d'Yb et de Yaodar.

Alors leur grand chef, le seigneur Thungarth, invoqua le Père des dieux, poursuivit Sharajsha. Au milieu d'une tempête de nuées tourbillonnantes et d'éclairs, Gorm descendit sur les hauteurs qui dominaient l'antique et immémoriale Nemedis. Il remit à Thungarth une épée qui fut appelée l'Épée de Nemedis, l'Épée Étoile, forcée par les dieux. Dans son cœur d'acier, la force du tonnerre avait été enfermée par la magie divine.

« Armés de cette épée au pouvoir magique, les derniers héros se mirent en route. Ils défirent les rois dragons au cours de violentes batailles et les repoussèrent vers les rivages septentrionaux de Lémurie, vers le Noir Donjon, la dernière forteresse des rois dragons. C'est là-bas que Thungarth

tomba et que l'Épée Étoile anéantit les derniers des Dragons encore en vie.
— Je me souviens de cette histoire, dit Thongor.
Et il psalmodia les vers de Diombar, le chanteur de Nemedis :

« Et Khorbane tomba et le fier Konnar
Et le courtois Yggrim également,
Pourtant nous nous battions toujours
[contre les rois dragons
Tandis que les grandes trompettes de
[guerre retentissaient.
Et pour chaque héros de la lignée de
[Phondath
Qui sur ce noir rivage tomba,
A une douzaine de dragons
Nous fîmes descendre la route de fer
Qui conduit à l'Enfer ! »

*
* *

Les accords vibrants de l'antique saga guerrière résonnèrent dans la salle éclairée par la flamme vacillante, faisant naître de faibles échos parmi les solives plongées dans l'ombre. Sharajsha leva une maigre main.
— Oui, les rois dragons furent anéantis par la force et le courage des seigneurs de Nemedis et par le pouvoir magique de l'Épée. Leur dernière forteresse fut abattue et l'histoire des premiers royaumes de Lémurie commença. Elle devait durer cinq mille ans. Mais Diombar le Chanteur ne connaissait pas toute l'histoire.
— Quelle est toute l'histoire, alors ?
Les yeux du magicien brillèrent d'une lueur étrange à la lumière du feu.
— Les rois dragons tombèrent à Grimstrand Firth, c'est vrai, mais les magiciens dragons échappèrent au massacre. Emportés dans les airs grâce à leurs arts magiques, ils s'enfuirent loin de Nemedis. Ils se réfugièrent et se dissimulèrent dans des châteaux secrets, où ils survécurent sans être découverts, pendant que les longs siècles s'écoulaient à côté d'eux, et leurs cerveaux froids et mauvais de serpents tramèrent des plans de vengeance. Les siècles passèrent et Nemedis tomba, mais les enfants de Nemedis se répandirent à travers toute la Lémurie et bâtirent de nouvelles cités, faisant la conquête de nouveaux royaumes : Valkarth au nord, Thurdis au sud ; Patanga et Tsargol. Et toujours les dragons restaient cachés, attendant le moment de leur revanche. Or ce moment est très proche ! Ressemblant à de noirs fantômes surgis d'un âge mythique, ils vivent toujours, préservés par leurs sciences étranges. Et l'heure de la fin est proche, menaçant la Lémurie, la fin non seulement pour les pays des hommes, mais pour la planète toute entière sur laquelle nous vivons… pour l'univers lui-même !
Thongor regardait fixement le magicien. Ses paroles semblaient tellement fantastiques, incroyables, et pourtant elles atteignaient les racines même de l'héritage antique de Thongor. Car le sang antique de Valkh de Nemedis coulait dans ses veines de Nordique.
— Poursuis, magicien !
— Les dragons trament une terrible vengeance qui doit non seulement détruire l'humanité, mais aussi anéantir l'édifice même du Cosmos. Durant de longs siècles, ils se sont efforcés d'entrer en contact avec leurs dieux, les seigneurs des Ténèbres qui s'opposent aux dieux que nous adorons, les seigneurs de la Lumière. Les seigneurs Sombres régnaient sur le Chaos

avant la création du Monde. Lorsque vint le moment de la Création, ils furent chassés au-delà de l'univers nouvellement né, vers le Chaos terrifiant qui vient ensuite. Depuis lors, les seigneurs du Chaos se sont efforcés continuellement, jusqu'à cet instant présent, de s'introduire à nouveau dans notre temps et notre espace, pour poursuivre le prodigieux conflit qui les oppose aux Dieux des hommes.

— Comment pourraient-ils s'introduire à nouveau dans l'univers ? demanda Thongor.

Son sang ardent battait dans ses veines. Oh oui… les dieux ! Quelle belle affaire pour un guerrier ! Que les dieux s'opposent en une bataille immortelle au-delà des étoiles, et la terre tout entière frissonnerait aux lointains échos de ce conflit.

— Par un moyen qui m'est inconnu, les dragons projettent d'ouvrir une porte donnant sur le Dehors. Alors les seigneurs du Chaos pourront par cette porte envahir notre espace. Mais la porte donnant sur le Dehors ne peut être ouverte qu'à une certaine époque, lorsque les étoiles seront disposées d'une certaine façon. Ce temps redoutable est fort proche. Selon mes calculs, il est imminent. Sept mille et sept années se sont écoulées depuis le jour où Phondath le Premier-né a reçu la vie. Dans quelques semaines à peine, nous affronterons l'heure du jugement. L'année va bientôt se terminer… les fêtes de la Fin de l'Année vont avoir lieu. C'est au cours de la première semaine de la sept mille et huitième année de l'Homme que les étoiles seront convenablement placées pour les rois dragons. Alors ils chercheront à prendre une terrible revanche sur le monde qui les a condamnés à l'exil.

— Es-tu sûr de cela ?

Sharajsha hocha de la tête avec accablement.

— L' *Edda Écarlate* contient un avertissement, prévenant contre ce jour prochain. À l'aide de mon miroir magique j'ai recherché et trouvé la contrée secrète où les derniers des rois dragons demeurent encore.

Il se leva et alla jusqu'au mur qui leur faisait face. Ouvrant un coffre, il en sortit une vieille carte, dessinée avec des encres écarlates sur un fin papyrus. De l'ongle de l'un de ses doigts effilés, il traça un itinéraire.

— Voici mon palais souterrain sous les montagnes de Mommur. Ici, au nord et à l'est, la grande chaîne montagneuse traverse le cœur de la Lémurie. Là-bas s'étend la vaste mer intérieure de Neol-Shendis, cernée et protégée par les murailles de montagnes infranchissables. Au milieu de cette grande mer intérieure, il y a des îles sur lesquelles se dressent encore les sinistres et noires citadelles des rois dragons. À l'abri de ces tours, ils travaillent à leur œuvre infernale, s'apprêtant à ouvrir la porte au Chaos. Une seule chose peut les arrêter et les anéantir, eux et leurs plans monstrueux.

— Quelle est-elle ?

— L'épée même qui mit fin à leur pouvoir, il y a six mille ans. L'épée de Nemedis.

— Mais le chant dit que l'Épée Étoile fut brisée au cours de la Dernière Bataille, dit Thongor. Et même si ses fragments ont été conservés, le royaume de Nemedis s'est effondré il y a des milliers d'années ! Ses cités ne sont plus à présent que des monceaux de pierres pourrissantes !

— C'est vrai. Mais les antiques maîtres de sagesse qui écrivirent l' *Edda Écarlate* racontent la façon dont fut créée l'Épée Étoile. Cela représentera un long voyage, aux dangers multiples. Mais je sais comment recréer l'Épée Étoile.

— Est-ce à cela que tu pensais lorsque tu m’as dit que tu me proposerais peut-être un emploi ?

— Oui. Je peux recréer l’épée, mais pas seul. J’ai besoin de laide résolue et du courage d’un homme qui a survécu à de nombreuses batailles, pour se tenir à mes côtés, face aux rois dragons.

Thongor eut un rictus farouche de combattant qui découvrit ses dents blanches. Voilà une aventure qui rendrait toutes les autres bien pâles en comparaison ! Cette épopée inspirerait chants et sagas que les hommes chanteraient pendant un millier d’années ! Que le sark de Kathool aille rôtir en Enfer ! Quel homme aurait envie d’être mercenaire, alors qu’il pouvait devenir un héros ?

— Si tes paroles disent effectivement la vérité, magicien, et si tes intentions sont celles que tu m’as exposées, alors ne cherche pas plus loin. Mon épée est à ton service.

Le magicien sourit.

— J’avais espéré que tu m’assisterais dans cette tâche. Lorsque je t’ai observé te battre contre les faucons-lézards et le puissant dragon des jungles, je me suis demandé si tu n’étais pas justement le guerrier que je cherchais. C’est entendu, Thongor de Valkarth ! Qu’il en soit ainsi. Mais de nombreux dangers nous guettent !

Thongor éclata de rire.

— Le danger et moi sommes de vieux camarades, et nombreuses sont les heures durant lesquelles nous avons croisé le fer ensemble ! Allons, magicien ! Termine ton ouvrage… répare le flotteur. Phal Thurid l’avait fait construire pour conquérir toute la Lémurie… nous veillerons à ce qu’il serve une plus noble cause !

Et c’est ainsi que Thongor de Valkarth et Sharajsha de Zaar unirent leurs forces pour partir à la recherche de l’Épée Étoile, exactement comme les dix-neuf dieux l’avaient arrêté.

Car les derniers des rois dragons n’étaient pas tous tombés lorsque Thungarth, fils de Jaidor, les avait attaqués et brisés au cours de la dernière bataille. Non, quelques-uns parvinrent à s’envoler du noir donjon, là-bas sur les côtés de Grimstrand Firth et à prendre la fuite devant la gloire flamboyante de l’Épée Étoile, brandie dans les mains du héros. Ils allèrent vers des îles inconnues et secrètes, au sein de la mer de Neol-Shendis. Là-bas, pendant des milliers d’années, les derniers des dragons méditèrent au milieu des brumes glacées, projetant un plan grandiose, préparant une revanche terrifiante qui ferait s’ouvrir la terre elle-même jusqu’en ses entrailles et la réduirait en poussière.

Contre ce complot, pour la réussite duquel les redoutables forces du Chaos et de l’Ancienne Nuit s’alliaient à la science étrange et à la noire sorcellerie des derniers des rois dragons, deux hommes se dressèrent, seuls, prêts à se battre pour sauver le monde.

C’est ainsi que Thongor le Puissant emprunta enfin la route qui le conduirait vers sa destinée, et c’est ainsi que commence véritablement sa saga…

CHAPITRE VIII
La tour des serpents à tête de femme.

Le sifflement chuintant d'écailles
[sur la pierre,
D'étranges yeux à la flamme verte
[Dans la noirceur
des ténèbres.
Lorsque Thongor affronta seul
[les *slorgs*
Et que le froid acier repoussa les
[cauchemars !

La Saga de Thongor,
Stance IV

Le flotteur traversait l'air froid du matin, à trois mille pieds au-dessus des jungles sauvages de Chush. Aussi immaculé et parfait que le jour où il avait quitté pour la première fois les laboratoires d'Oolim Phon, il filait au-dessus de la Lémurie. Thongor de Valkarth et le magicien de Lémurie se trouvaient dans la cabine. Thongor était aux commandes du bateau aérien, tandis que le vieux sorcier examinait une carte.

Il avait fallu une semaine entière au magicien pour achever ses réparations sur le navire aérien, qu'ils avaient appelé le *Nemedis* . Sept précieux jours, pris sur le mince laps de temps qui leur restait, s'étaient écoulés et, beaucoup trop tôt, les étoiles millénaires allaient prendre les positions indiquées par les prophéties et exercer l'influence astrale funeste, nécessaire aux rois dragons pour l'accomplissement de leurs terribles plans. Pendant que Sharajsha travaillait jour et nuit, impatient de s'en aller, Thongor avait trompé son attente en se promenant dans les salles et les couloirs du palais souterrain. Le gigantesque barbare n'avait guère l'habitude de rester inactif et le retard pris l'irritait. Comme le magicien avait insisté pour monter certains dispositifs de son invention et pour réaliser quelques légères améliorations sur le flotteur original, les réparations avaient duré un peu plus longtemps que prévu. L'une de celles-ci était un globe de verre, solidement fixé au panneau de contrôle, devant Thongor. À l'intérieur de ce globe, un pendule cunéiforme de métal argenté pendait au bout d'un mince ruban de soie. Ce pendule magnétique, réalisé avec une pierre d'aimant extrêmement fine, était attiré vers le nord, par quelque étrange influence, quelle que fût la position du *Nemedis* . Grâce à lui, on connaissait toujours la direction suivie par le flotteur.

Sharajsha, achevant son examen de la carte, tendit le rouleau de parchemin au Valkarthien.

— Voici notre position actuelle, marquée d'un point rouge. J'ai noté les différentes orientations du pendule pour le restant de notre voyage. Comme tu le vois, nous devons voler vers le sud-est pendant un millier de vorn, suivant le cours de l'Ysar, qui partage Chush en deux, dépasser Patanga, la ville au Feu, puis nous diriger vers les côtes du sud de Ptartha, où se dresse Tsargol, face à la mer.

— Entendu, grogna Thongor. Mais tu ne m'as pas encore expliqué pourquoi Tsargol est la première étape de notre voyage.

— Il y a des milliers d'années, un étrange objet tomba du ciel, s'écrasant non loin de Tsargol. Cet objet fut d'abord considéré comme un fragment de la lune qui s'était détaché de celle-ci. Mais les druides rouges, prêtres de Slidith, le maître du Sang, l'appelèrent la « Pierre Étoile » et prétendirent qu'il s'agissait du cœur éteint d'une étoile tombée du ciel, d'un talisman au pouvoir étendu. Celle-ci est toujours vénérée et considérée comme sacrée pour le Dieu du Sang.

— Ainsi l'Épée Étoile fut forgée à partir de cette pierre ?

Sharajsha acquiesça de la tête.

— C'est ce qu'énonce l' *Edda Écarlate* , qui rapporte la façon dont Gorm, le Père des Étoiles, créa larme enchantée. Nous sevrons ces prescriptions. Pour cette raison, nous devons commencer par entrer dans Tsargol et prélever sur leur relique sacrée un fragment qui, une fois forgé, deviendra une lame d'épée.

— Si les Tsargoliens vénèrent cette étoile éteinte, grogna Thongor, elle doit être sans doute bien gardée !

— Oh oui ! Elle est préservée de toute profanation dans la Tour Écarlate, qui s'élève dans l'enceinte du temple, près du centre de la ville et non loin du palais de Drugunda Thaï, *sark* de Tsargol.

— Gardée ?

— C'est là une chose curieuse ! Aucun garde n'est posté à proximité de la Tour Écarlate. De même, aucun garde – ni même les druides rouges – n'est autorisé à pénétrer dans celle-ci. Elle est complètement déserte, autant que mon miroir magique puisse le discerner.

— Il semblerait alors que dérober un fragment de la Pierre Étoile fût la simplicité même, fit remarquer Thongor.

— Peut-être. Entrer dans la ville ne sera pas un problème. Nous attendrons la tombée de la nuit pour survoler les tours de Tsargol. Je t'aiderai à descendre au bout d'un câble jusqu'à la Tour.

*

* *

Pendant de nombreuses heures le *Nemedis* vola dans le ciel bleu de Lémurie. Les murailles jaunes de Patanga, ville du Feu, défilèrent sous eux, là où elle se dressait au confluent de l'Ysar et de la Saan, les rivières jumelles.

Le flotteur avança pendant un moment au-dessous du vaste golfe de Patanga, puis pénétra dans Ptarth, une vaste région de forêts et de champs, où seules quelques rares cités interrompaient ses étendues verdoyantes, apparemment infinies.

À la fin de l'après-midi, ils arrivèrent en vue des murailles rouges de Tsargol qui se dressait près des côtes déchiquetées d'Yashengzeb Chun, la mer du Sud. Ils prirent leur repas du soir et Thongor dormit un moment, attendant le coucher du soleil. Dès que la nuit fut tombée sur la Lémurie,

le *Nemedis* descendit lentement au-dessus de Thurdis. Par bonheur, c'était une nuit chargée de nuages, sans lune ni étoiles pour les dénoncer à des yeux vigilants.

Sharajsha amena l'engin au-dessus du palais en forme de dôme du *sark* et le fit s'immobiliser au-dessus du quartier du Temple, où la Tour Écarlate se dressait au milieu de jardins sombres. Le *Nemedis* fut amarré à la flèche rouge incarnat avec l'ancre aérienne, un crochet barbelé à l'extrémité d'une longue corde, et Thongor entreprit de descendre le long de celle-ci.

Surtout rappelle-toi, bien que mon miroir ne m'ait montré aucun garde dans la Tour, il semble incroyable que les druides rouges laissent leur trésor sacré sans aucune protection. Aussi sois prudent ! Beaucoup de choses dépendent de cette aventure… En vérité, l'avenir même de l'humanité pourrait bien être en balance ! lui recommanda Sharajsha.

— Cela se pourrait fort bien ! dit Thongor farouchement comme il enveloppait sa haute silhouette dans un manteau à capuchon noir. Les druides pensent peut-être qu'il serait trop difficile à un voleur de s'introduire dans les jardins clos du quartier, ou bien ils se reposent sur quelque superstition religieuse, suffisant à elle seule à protéger la relique. Cependant, si j'ai réussi à vivre jusqu'à maintenant, ce n'est pas à cause de ma négligence. S'il y a des gardes, ma lame fera un festin de leurs entrailles nauséabondes !

Puis, quittant le pont du flotteur, il entama sa descente. Deux cents pieds plus bas, le jardin sombre s'étendait, formant une tache obscure. Le vend froid de la nuit soufflait de la mer et chantait autour du câble de l'ancre.

À la force du poignet, Thongor descendait le long de la corde. Un faux mouvement et il serait aussi mort que Phondath le Premier-né ! Le câble glissant rendait toute prise difficile, mais il poursuivait sa descente. L'effort demandé à ses épaules était terrifiant, mais il gardait la tête froide, respirant calmement et profondément, et, avant longtemps, ses talons bottés raclaient contre le toit en tuiles de la Tour Écarlate. Le toit était pointu et sa forme conique interdisait d'y poser le pied. Tenant le câble d'une main et le rebord du toit de l'autre, Thongor chercha du bout des pieds la fenêtre à laquelle l'ancre était accrochée. Cette recherche dura un long moment, semblant même hors du temps…

Pourtant il la trouva ! Dans un dernier effort il effectua un rétablissement et se glissa à l'intérieur d'une pièce sombre. Se balançant légèrement sur la pointe des pieds, sa grande épée apparaissant dans sa main, il tendit l'oreille, cherchant un bruit, un mouvement furtif. Rien n'arriva jusqu'à lui et il respira, soulagé. Ensuite il imprima au câble une unique secousse, par laquelle il informait Sharajsha qu'il était entré dans la Tour sans difficulté. À présent, la Pierre Étoile !

Il constata très vite que cette pièce, située aux étages supérieurs, était complètement nue. Il chercha son chemin vers le couloir, aussi sombre, et descendit un escalier en colimaçon, conduisant à l'étage inférieur. Là, les pièces ne contenaient que des livres. Avançant à tâtons, dans l'obscurité la plus complète, allant de pièce en pièce, il regrettait vivement la baguette de cristal lumineuse du magicien. Mais ils avaient décidé qu'une lumière serait trop dangereuse. En effet, un druide passant par là par hasard aurait pu l'apercevoir par l'une des nombreuses fenêtres de la Tour.

Thongor avançait dans une salle lorsque le bruit lui parvint clairement pour la première fois. Un frottement lent et traînant, sec et furtif. Il se figea sur place, tendant l'oreille. Le son se répéta. Il provenait de l'autre

extrémité de la pièce, à une certaine distance de lui. Un léger frémissement, un doux froissement de soie.

Perplexe, Thongor fronçait les sourcils. Ce n'était pas un bruit de pas. On aurait plutôt dit que quelqu'un se traînait sur le sol… pourtant, ce ne pouvait être ça, car ne parvenaient à ses oreilles ni le bruit assourdi des paumes des mains contre la pierre, ni la respiration forte, résultant d'un tel exercice.

Des flammes vertes brillèrent, des points phosphorescents de feu au sein des ténèbres.

Des yeux !

Ils semblaient suspendus en l'air, au niveau du genou, interrogeant les ténèbres. Thongor sentit les courts poils de sa nuque se hérisser. Ses sens primitifs l'avertirent qu'il affrontait un fait surnaturel…

De nouveau le glissement et le frottement… les yeux à l'étrange flamme verte se rapprochèrent doucement de quelques pieds.

Des serpents ? Les salles silencieuses de la tour étaient-elles gardées par des reptiles visqueux ? Ce qui expliquerait alors pourquoi le miroir du magicien n'avait révélé aucune présence dans la tour : n'ayant besoin d'aucune lumière et demeurant dans les ténèbres, ils étaient invisibles !

Silencieusement, Thongor battit en retraite, rebroussant chemin vers le couloir, évitant une faible tache lumineuse sur le sol, comme une fenêtre laissait entrer à cet endroit la clarté du dehors. Il attendit comme le glissement sec se poursuivait. Et alors…

Son sang de barbare se glaça littéralement dans ses veines comme le gardien inconnu de la salle se glissait vers la lumière, se démasquant ainsi dans toute sa repoussante et abominable horreur.

Imaginez un serpent pâle aussi long que le corps d'un homme et aussi gros, disons, que le haut de sa cuisse, un serpent dont le cou souple et interrogateur se terminait non pas par la tête camuse et cunéiforme d'un serpent… *mais par le visage d'une femme, blanc comme la mort, ressemblant à un masque.*

Des yeux fendus brillaient d'une flamme verte au milieu d'un visage incolore dont la beauté féminine parfaite contrastait d'une manière révoltante avec son corps de serpent. Chauve, le crâne rond luisait dans sa nudité à la lumière sombre. Des lèvres écarlates arboraient un sourire séducteur, mais révélaient des crocs hideux.

C'était un *slorg* , l'un de ces effroyables serpents à tête de femme, vivant dans les déserts de Lémurie à l'est. Thongor frissonna de tout son être, révolté, comme il le contemplait. C'était la première fois qu'il voyait l'un de ces monstres rampants, mais il les connaissait bien par les légendes terrifiantes des guerriers du désert. En effet, plus d'un à son réveil s'était trouvé pris dans l'étreinte visqueuse d'un *slorg* qui avait rampé jusqu'à lui dans le calme de la nuit incrustée d'étoiles !

Pendant un moment, le *slorg* resta dressé et immobile, là-bas dans la vague clarté. Son visage était semblable à un masque et ses yeux flamboyants se balançaient sur un long cou, tandis qu'il cherchait sa proie. Puis il avança à nouveau, glissant et se tordant, sortant de la tache lumineuse qui filtrait par la fenêtre carrée. Thongor entendit son corps frotter contre le sol de pierre et il fut pris de nausée.

Combattant le dégoût profond que lui inspirait le *slorg* , il dégaina sa grande épée Valkarthienne, avec un léger crissement de l'acier sur le cuir usé. La sueur de ses paumes moites imprégna la poignée de son épée.

Il chercha au sein des ténèbres le corps rampant du *slorg* . Il n'était pas

très loin de lui. S'il se rapprochait encore, il pourrait le tuer rapidement et sans trop de bruit, évitant ainsi le risque d'en attirer d'autres…

C'est alors qu'il les entendit venir, se tortillant et avançant dans le couloir. Il ne pouvait pas savoir leur nombre. Leurs yeux de phosphore scintillant brûlaient d'une flamme verte et perverse dans l'obscurité. Il entendit pour la première fois le sifflement strident du chant de chasse du *slorg* . Le sinistre sifflement de gorge glaça son sang de dégoût.

Il détestait les serpents. Son pays natal du Nord, froid et balayé par le vent, ignorait leur existence. Les serpents visqueux qui infestaient les jungles en putréfaction du Sud l'emplissaient d'horreur et de dégoût.

À présent il distinguait nettement les yeux brillants. Il y en avait cinq, six, peut-être une douzaine. Ils se glissaient vers lui inexorablement. Peut-être percevaient-ils son sang chaud avec leurs sens reptiliens et froids. Comme le premier *slorg* s'avançait vers lui, menaçant, Thongor fit un pas en avant et porta un coup furieux de sa lame. L'épée trancha le cou d'albâtre distendu et l'horrible tête tomba avec un bruit sourd sur le sol. Les dents claquèrent bruyamment dans le vide, pendant que le corps décapité se tordait lentement dans son agonie mortelle.

Alors, tous les autres se jetèrent sur lui, en une phalange d'yeux verts luisants et de pâles corps ondulants. Thongor fit demi-tour et monta à toute vitesse l'escalier qui conduisait à un autre étage. Il inspecta rapidement plusieurs autres pièces sans trouver la Pierre Étoile. Ensuite les *slorgs* se déversèrent par la porte, en un flot blanc et froid. La grande épée de Thongor fit d'eux une sanglante moisson.

C'est alors qu'il se prépara à une action héroïque et courageuse, comme peu d'hommes sont contraints de le faire au cours de leur vie. Il avait visité à présent tous les étages supérieurs. Il lui restait à descendre vers les niveaux inférieurs, ce qui signifiait qu'il allait devoir se frayer un chemin jusqu'au bas des escaliers, à travers une multitude de serpents aux corps contorsionnés et blanchâtres.

Heureusement il portait des bottes hautes. Il descendit les marches à une allure folle, tailladant et repoussant les slorgs sur son passage, comme ils cherchaient à le mordre et sifflaient vers ses jambes bottées. Mais le plus horrible peut-être dans cette situation était qu'ils mettaient très longtemps à mourir ! Longtemps après que son épée eut tranché leur chair froide, les têtes gardaient toujours leurs crocs enfoncés dans les talons de ses bottes.

Il parvint aux niveaux inférieurs, inondé de sueur froide, et parcourut rapidement de nombreuses salles, pour ne trouver que des monceaux de robes ecclésiastiques ou d'armes sacrificielles, mais aucune trace du grand talisman qu'il recherchait.

Ensuite un flot de *slorgs* se déversa dans la pièce en sifflant… un flot de serpents blancs si important qu'il comprit qu'il n'avait plus aucune chance de s'ouvrir à nouveau un passage à travers eux. Il battit en retraite de pièce en pièce, sa large épée dégoulinant de matière visqueuse et de sang…

Dans la dernière chambre, son dos heurta vivement une surface rugueuse et inégale. *La Pierre Étoile* ! Elle était posée sur un autel bas et sans ornements, formant une masse sombre et grossière de lave métallique.

Thongor s'empara du bloc de froid métal, le mit à l'abri sous son bras et battit en retraite devant l'impétueuse marée serpentine. Il remonta en haut des escaliers et suivit un autre et long couloir, luttant à la fois contre les *slorgs* qui l'avaient suivi depuis les niveaux inférieurs et contre les créatures qui se jetaient sur lui, surgissant des ténèbres de chacune des pièces qu'il traversait.

Il se déplaçait beaucoup plus rapidement que les êtres de cauchemar à sang froid, à la lente reptation. C'était ce seul fait qui lui avait permis de rester en vie jusqu'à maintenant. Il remonta en courant le dernier escalier, précédant la marée furieuse, et atteignit enfin la pièce à la fenêtre de laquelle était accrochée l'ancre du *Nemedis* . Il attacha précipitamment la Pierre Étoile au câble du flotteur, la fixant avec soin… mais avant qu'il ait pu enjamber la fenêtre, des replis frémissants se lovaient autour de ses jambes. Des voix sifflantes entamèrent un chant de mort autour de lui.

Il se retourna vivement, se libérant en donnant de violents coups de pied, et par ce geste il libéra l'ancre. Le câble qui était sa seule issue vers la liberté, son seul moyen d'accès vers le ciel pur de toute souillure, glissa entre ses doigts ! L'ancre fila rapidement au-dessus du jardin sombre et le *Nemedis* s'éloigna doucement.

Des replis visqueux enveloppaient son corps. Mais, bien que toute fuite fût désormais impossible, le cœur de combattant du Valkarthien se gonfla d'une nouvelle énergie. Une dernière et grande bataille avant la nuit ! Avec aux lèvres un couplet vibrant du chant de guerre des guerriers Valkarthiens, le gigantesque barbare se retourna pour combattre. L'acier résonnait sur les os qu'il fendait et le sang épais des reptiles éclaboussait les murs tandis que Thongor se battait au sein de la mêlée furieuse… joyeusement, hardiment, mais sans aucun espoir.

CHAPITRE IX
Le trône sanglant.

Les druides rouges s'empa-
rèrent
peu à peu du pouvoir dans
Tsargol la Grande, jusqu'à ce
que, finalement, les agents du
Chaos qui adoraient leur dieu
triple sous son aspect de Slidith,
le Seigneur du Sang, deviennent
les maîtres absolus de la cité
écarlate qui se dressait sur les
rivages redoutables de Yasheng-
zeb Chun, la Mer du Sud…

Les Tablettes de Yathlazon.

« Encore un cachot, songea-t-il avec un humour farouche. Décidément, on n'échappe pas à son destin ! »

Celui-ci était petit et humide, et il puait. Il puait les égouts, la saleté de l'homme, et la peur. Et il était aussi inconfortable que la plupart des prisons qu'il avait connues au cours de ces dernières années. Thongor était allongé sur une litière de paille mouillée, pourrissante, à l'odeur infecte. Mais au moins, cela valait mieux que la pierre froide et dure du sol contre son dos nu. Ils lui avaient pris son épée à large lame, bien sûr, mais il n'était pas enchaîné. « C'était un maigre réconfort, songea-t-il, mais c'était toujours ça. »

Apparemment, les serpents à tête de femme étaient dressés à saisir et à immobiliser, mais pas à tuer. C'était du moins ce qu'il avait ressenti, et cette sensation avait été effroyable. Les replis visqueux et étouffants de la horde impure et grouillante avaient fini par l'attirer vers le sol et par emprisonner ses membres qui se débattaient en vain. Malgré toute sa jeune énergie de géant, le barbare s'était trouvé aussi désemparé qu'un enfant, pris dans l'étreinte de ces replis visqueux. Leur force d'acier était incroyable. Ils auraient pu facilement le réduire en bouillie et dévorer ses restes sanglants. Mais ils n'en avaient rien fait.

Les prêtres étaient arrivés à temps et lavaient saisi. Les druides rouges en robes à capuchon écarlates avaient mis des fers à ses poignets et l'avaient emmené hors de la tour de l'horreur pour le conduire dans les cachots de la prêtrise. Là il avait attendu, se morfondant durant le reste de la nuit.

Ce devait être l'aube à présent. Il ne pouvait voir le lever du soleil, enseveli comme il l'était sous un millier de tonnes de pierre, mais ses sens

subtils de barbare savaient estimer l'écoulement du temps.

Puis retentirent le cliquetis de lances et le martèlement sourd de bottes. De sombres silhouettes apparurent devant lui et la porte à barreaux de sa cellule s'ouvrit brusquement.

— Allons, viens, mon garçon, dit l' *otar* des lanciers.

Sa voix était posée, son langage raffiné. Thongor le regarda avec surprise. Il avait devant lui un homme jeune, grand et mince, de quelques années son cadet. Le capitaine avait un port aristocratique, noble même, et ses yeux noirs étaient vifs et intelligents. Thongor fronça les sourcils. L'homme était manifestement le fils d'une noble Maison. Il s'interrogea sur les raisons de la déchéance de cette Maison, qui avait contraint son jeune prince à accepter la fonction aussi basse et servile de capitaine d'une escouade, de lanciers.

— Résister ne te servirait à rien, *chanthar* , dit doucement le jeune *otar* .

Thongor jeta un regard par-dessus son épaule pour voir l'escouade qu'il commandait. Ils étaient sept, un joli ramassis de crapules aux visages hargneux, avec de petits yeux froids, des joues mal rasées et des tuniques tachées de vin. Un instant, il jaugea les hommes aux visages sévères et à l'air capable, armés de lances aux pointes d'acier. Puis il sortit silencieusement de sa cellule. Ils formèrent un carré, au centre duquel marchait Thongor, et ils avancèrent le long d'un couloir voûté. Thongor n'offrit aucune résistance. Avec sept hommes c'était inutile. S'ils avaient été moins nombreux, il se serait battu. Mais contre sept hommes armés, il n'avait aucune chance. De plus, Sharajsha était toujours libre !

*

* *

Ils entrèrent dans une grande salle où de nombreux nobles en soie et fourrures se promenaient, tout en conversant à voix basse. Tous se turent comme les lanciers conduisaient leur prisonnier vers une plate-forme de marbre sur laquelle se dressaient deux trônes de pierre écarlate somptueusement sculptés sous un baldaquin de toile d'argent. L' *otar* salua deux fois, puis se plaça en retrait avec ses hommes, laissant Thongor seul devant les trônes jumeaux qui étaient de la couleur du sang.

— Prosterne-toi devant l'archidruide et le *sark,* infâme vermisseau ! Lui lança l'un des nobles, un homme ventripotent aux joues flasques et aux mains boudinées, couvertes de bijoux.

C'était le chambellan à en juger par le bâton de sa charge, aux incrustations d'argent. Thongor ne répondit rien et fit comme s'il n'avait pas entendu la remarque de l'autre. Il croisa ses bras nus sur sa poitrine et resta ainsi, fièrement dressé.

— Quelle insolence ! s'écria le chambellan » et faisant un pas en avant, il frappa Thongor avec son bâton.

Le jeune géant ne cilla pas, pas plus qu'il ne bougea. Au contraire, il resta immobile, dans la même posture, lançant un regard enflammé vers les occupants des deux trônes, tandis qu'un ruisselet de sang coulait le long de sa joue.

— Cela suffit, Hassib ! Une telle fierté est chose rare à Tsargol. N'essayons pas de la briser, fit l'un des deux hommes assis sur l'estrade.

Il portait une fine barbe noire, frisée et parfumée, et son visage était alangui, exprimant l'ennui. Ses yeux lubriques détaillèrent lentement le

Valkarthien de la tête aux pieds.

A en juger par son diadème et ses robes aux torsades compliquées, ce devait être le *sark* de Tsargol, Drugunda Thaï de son nom. En conséquence, l'autre, vêtu de robes écarlates, était l'archidruide rouge, chef de la Fraternité rouge. C'était un homme froid et mince, à la tête rasée et aux yeux incolores. Autour de son cou décharné, il portait le grand disque de sa charge sacerdotale, retenu par une chaîne en or. C'était un médaillon en métal de *jazite* , d'une valeur inestimable. Ses teintes opalines brillaient vivement et son ouvrage délicat représentait une guirlande entrelacée de serpents aux yeux de rubis non taillés.

— C'est de l'entêtement, plus que de la fierté, seigneur *sark,* murmura doucement l'archidruide. Nous savons comment venir à bout d'un tel entêtement.

Le *sark* sourit avec indolence.

— Bien sûr, seigneur Yelim Pelorvis. Mais regardez ces épaules… cette poitrine ! Dieux, comme j'aimerais voir cette force s'exercer dans l'arène ! Quel est ton nom, mon gaillard ?

— Thongor de Valkarth.

— Comment t'es-tu introduit dans la Tour Écarlate ?

Thongor ne répondit rien.

Le Druide se pencha vers lui.

— Où est la Pierre Étoile ? Qu'as-tu fait du talisman sacré de Slidith ?

Thongor demeura silencieux. Cependant, en dépit de son visage impassible, son cerveau travaillait rapidement. Il réalisait qu'il allait affronter non pas simplement la mort, mais aussi la torture. Les druides rouges allaient le torturer pour lui faire avouer ce qu'était devenue leur pierre sacrée. Alors qu'il n'avait pas peur de la souffrance, pas plus que de la mort, en fait, son sang d'homme du Nord bouillait à l'idée de la torture. Quand il avait servi sous les ordres de Phal Thurid, sark de Thurdis, il avait vu quelles inventions démoniaques un esprit malade peut concevoir pour arracher des renseignements au corps humain. Il était bouleversé jusqu'au tréfonds de lui-même, malade et écœuré à cette idée.

— Allons, drôle, réponds au seigneur archidruide ! fit le *sark* . Où as-tu dissimulé le talisman de Slidith, le Maître du Sang ? Réponds, sinon nous t'arracherons la vérité lentement, mot après mot !

Thongor ne redoutait pas de révéler la vérité. Si, comme il s'y attendait à demi, il avait été trahi par le magicien qui s'était enfui dans les airs, le laissant à la merci des *slogs* et l'abandonnant à une mort certaine, dire la vérité n'aiderait pas Sharajsha, pas plus quelle ne lui causerait du tort. Mais il était résolu à ne pas subir la question. Selon la croyance simple et rude de son pays natal du Nord, les Vierges Guerrières de Gorm le Père n'emportaient vers la Demeure des Héros que les esprits de ceux qui étaient tombés honorablement au cours de la bataille. Thongor ne savait que trop bien dans quel état les crocs chauffés au rouge et les aiguilles diaboliques de ses tortionnaires allaient laisser son jeune corps vigoureux, une fois qu'ils auraient commencé leur jeu monstrueux sur lui. Il valait infiniment mieux mourir dignement, transpercé par une lance, ou bien dans l'arène, une épée à la main.

C'est pourquoi il bondit en avant, prenant les lanciers au dépourvu. Sortant de sa complète immobilité, il agit à la vitesse de l'éclair. Pivotant sur ses talons, il bondit sur le garde le plus proche, lui assénant un crochet à la mâchoire et lui arrachant des mains sa longue lance. Pivotant à nouveau sur lui-même, il s'élança vers le dais. Un garde s'interposa, mais

Thongor lui transperça le ventre.

L'homme s'effondra, étreignant ses entrailles de ses mains molles. En un éclair, Thongor avait gravi les marches de l'escalier. Sur l'estrade, Drugunda Thaï s'était dressé, ses traits empreints de terreur. Thongor frappa le sark à la tête, de la hampe de la lance, l'assommant à moitié et le faisant s'étaler à terre. Le diadème tomba au bas des marches en tintant bruyamment.

— Emparez-vous de lui ! Abattez-le ! Glapissait le *sark* , écumant de panique.

Les gardes s'élancèrent vers le haut des marches, l'épée tirée. Thongor se tourna rapidement vers le trône rouge sang du druide, mais Yelim Pelorvis avait disparu, se fondant dans les ténèbres.

Éclatant de rire, Thongor se retourna pour affronter les gardes. Il dominait ses adversaires, se trouvant au haut de la plate-forme et il mit largement à profit cet avantage. Son pied botté s'écrasa sur le visage du premier garde qui survenait, le faisant tomber à la renverse et s'empaler sur les lames brandies de ses camarades, mais déjà son visage n'était plus qu'une bouillie sanglante. La hampe en acier de sa lance heurta un autre en travers de la nuque, broyant ses vertèbres cervicales, produisant un *crac* ! Retentissant, qui fut audible malgré les cris et les hurlements de la foule. Ensuite Thongor fit virevolter la lance autour de lui, frappant un troisième garde en travers de la gorge d'un coup sec. La tête de l'homme fut pratiquement séparée du tronc et il s'effondra à terre dans une pluie de sang. Alors, au-dessus du fracas des armes, Thongor entonna en rugissant les rudes couplets de son chant de guerre Valkarthien :

Le sang chaud est du vin pour Gorm
le Père !
Les Vierges Guerrières chevauchent
les ailes de la tempête !
Nos lames vaillantes récoltent leur
rouge moisson
Et l'acier assoiffé se désaltère enfin à
longues gorgées !

Il avait abattu cinq des lanciers lorsque le plat d'une épée le frappa en travers de la nuque. Il tomba, enseveli sous une masse d'hommes soufflant, tandis que la lance sanglante lui était arrachée des mains.

Lorsqu'ils le remirent debout brutalement, lui tordant les bras derrière son dos, il riait encore.

– Je parierais que votre poule mouillée de *sark* aux grosses bajoues n'avait encore jamais vu un homme se battre auparavant, à en juger par la façon dont il piaillait comme une vierge à ce spectacle ! Rugit-il. Envoie-moi dans ton arène avec une bonne épée à la main, espèce de serpent sans tripes au cœur de pucelle, et je te montrerai comment je me bats. Ce sera un spectacle qui figera le sang visqueux de Slidith lui-même !

Le *sark* était presque devenu fou furieux, saisi d'une rage aveugle. Il avait été précipité au bas de son propre trône par un prisonnier nu et désarmé, il était tombé à la renverse sur le dos, agitant les pieds en vain, sous les yeux de ses nobles, alors qu'il était entouré de gardes ! Crachant des imprécations, il se dirigea en chancelant vers l'endroit où les gardes maintenaient Thongor et le frappa au visage de la main à plusieurs reprises. Les nombreuses bagues voyantes qui ornaient ses doigts

tailladèrent profondément le visage de Thongor, mais le barbare lui rit au nez !

— Oh oui ! À l'arène ce Nordique immonde ! Voyons un peu comment ce héros se comportera face à nos petits mignons ! Gronda le *sark* .

L'archidruide surgit de nulle part, posant une main décharnée, semblable à une griffe, sur le bras de Drugunda Thaï.

— Non, Seigneur *sark* ! Nous devons le soumettre à la torture… nous devons retrouver la Pierre…

— Qui est *sark* de Tsargol, face de serpent ? Ricana Thongor. Toi… ou bien ce vieux vautour mangeur d'immondices ? Je parie qu'il te dit aussi quand tu dois changer de culottes !

Le *sark* devint livide de rage, crachant et grondant. Il se débarrassa d'un mouvement brusque de la main contraignante du Druide.

— C'est Drugunda Thaï qui règne sur Tsargol, ordure ! Et lorsque tu affronteras mes petits chéris, c'est devant *mon* trône que tu ramperas en sanglotant de terreur !

Thongor se contenta d'éclater d'un rire moqueur.

— Jetez-le au fond d'une fosse, immédiatement ! À midi il mourra dans l'arène… je le jure par tous les dieux !

Thongor riait toujours lorsqu'ils l'emmenèrent de force. Sa ruse avait réussi. Il n'avait pas sérieusement espéré s'échapper d'une salle remplie d'hommes en armes, n'ayant lui-même qu'une lance à sa disposition. Sa seule chance d'échapper à l'humiliation et à la dégradation des chevalets de torture du druide avait été d'irriter le sark et de l'amener à un degré de fureur tel que sa soif de vengeance le pousserait à passer outre aux objections de l'archidruide rouge. De toute évidence, si l'on considérait les dimensions similaires des trônes jumeaux, l'archidruide était co-gouverneur avec le *sark* de Tsargol. Du moins, son autorité était fort proche de celle de Drugunda Thaï. Avec la compréhension instinctive d'un barbare jugeant la faiblesse humaine, le jeune Valkarthien voyait bien que Drugunda Thaï en parfait dégénéré alangui qu'il était – était ordinairement sous le contrôle permanent de l'archidruide Rouge. Ce dernier détenait certainement ce pouvoir effectif en fermant simplement les yeux – ou qui sait en les encourageant – sur les passions du *sark* , quelles qu'elles fussent. Pendant qu'il se livrait à ses plaisirs, le *sark* laissait le prêtre inhumain gouverner le royaume.

Un sourire farouche découvrit les dents blanches de Thongor. Son plan avait amplement réussi ! Non seulement il avait excité et aiguillonné le *sark* , le rendant fou furieux au point que ce dernier lavait condamné à la mort dans l'arène et non à la torture infligée par les couteaux des prêtres, mais il semblait également avoir dressé l'un contre l'autre le druide et le *sark* . Il était encore trop tôt pour deviner les conséquences de sa manœuvre, mais elle risquait d'avoir des répercussions qui serviraient peut-être ses propres affaires.

Il riait toujours de son astuce lorsque les gardes le poussèrent dans un cul-de-basse-fosse, situé sous l'arène. Les gardes n'avaient encore jamais entendu rire un condamné à mort que l'on conduisait dans sa cellule, et ils échangèrent entre eux des regards étonnés.

Mais il faut dire aussi qu'ils n'avaient encore jamais rencontré un guerrier tel que le jeune et gigantesque Valkarthien ! Et Thongor jura farouchement de leur offrir un combat comme ils n'en avaient encore jamais vu, lorsqu'il serait poussé vers le soleil aveuglant, le sable crissant sous ses talons, les oreilles assourdies par les rugissements de milliers de

spectateurs, pour affronter les dents menaçantes du monstre, quel qu'il fût, qu'il aurait à combattre s'il voulait rester en vie.

Thongor chassa résolument ces pensées de son esprit. L'arène viendrait bien assez tôt. En attendant, il avait faim. De nombreuses heures s'étaient écoulées depuis qu'il avait mangé pour la dernière fois. Il était résolu à affronter la mort dans l'arène, mais au moins, que ce soit avec le ventre plein !

Secouant les barreaux de sa cellule et élevant la voix en un rugissement, il appela le geôlier à grands cris comme s'il réclamait un aubergiste.

CHAPITRE X
L'arène de la mort.

Le sable blanc buvait avidement
[le sang fumant.
Comme l'acier rougi déchirait
[la peau couverte d'écailles.
Un millier de gorges dans une
[même clameur
Saluèrent la mort du monstre.

La Saga de Thongor,
STANCE IV

Thongor venait juste de terminer son repas frugal, composé de rôti de *bouphar* , de pain, de fromage et de vin rouge aigre, qu'il avait obtenu à grands cris du vieux geôlier à l'esprit diminué, lorsqu'un nouveau détachement de gardes se présenta à sa cellule.

La porte fermée à double tour s'ouvrit en grinçant, et le capitaine des gardes lui ordonna rudement de le suivre.

— Dieux, vous ne laissez même pas le temps à un homme de digérer son repas ? grogna Thongor.

L' *otar* – c'était un autre homme cette fois un butor au visage revêche, dont les joues se hérissaient de chaume – éclata d'un rire cruel.

— C'était ton dernier repas, cochon de barbare ! J'espère que tu l'as apprécié, grogna-t-il avec un sourire torve.

— Oh oui, il était assez bon, dit Thongor. Mais la vue de ton visage bouffi risque de contrarier ma digestion.

Les yeux du capitaine devinrent froids à ces paroles, et un rire léger parcourut l'escouade. Celui-ci s'éteignit comme le capitaine jetait sur ses hommes un regard dur et mesquin.

— Allons, sors, chien, ou nous viendrons te chercher, gronda l' *otar* . Ne fais pas attendre ceux qui ont engagé des paris sur ton combat et le spectacle de ta mort !

Thongor vit que cette fois on avait envoyé dix gardes pour l'escorter jusqu'au lieu de son combat ultime. Il sourit calmement. Les soldats avaient tiré leurs épées de leurs fourreaux, les pointant vers lui. Manifestement les autorités n'avaient aucune envie de voir Thongor entrer en action à nouveau, et la garde renforcée était une précaution supplémentaire.

Il sourit. Il s'était fait une réputation à Tsargol.

Il sortit de sa cellule et fut surpris d'apercevoir un visage familier au milieu des gardes. C'était le jeune *otar* , mince et aristocratique, qui lavait

escorté ce matin même ! Il regarda à nouveau et vit que le jeune noble était désarmé cette fois. La ceinture rouge de son grade avait disparu de son équipement de soldat et ses poignets étaient enchaînés.

Thongor jeta un coup d'œil vers la figure grimaçante du nouvel *otar* : celui-ci tapotait d'une main malpropre la ceinture rouge, nouvellement passée en travers de sa poitrine. Il y avait eu quelques changements dans les grades et affectations, se douta Thongor.

— Pourquoi es-tu ici ? demanda-t-il comme les lanciers les emmenaient.

L'ancien *otar* eut un sourire tranquille et dit :

— À cause de toi, homme du Nord. Je suis tombé en disgrâce parce que mon prisonnier avait réussi à se libérer devant le *sark* … à faire tomber le *sark* sur sa face royale en fait !… tandis que mes hommes et moi-même étions restés figés sur place, à regarder bouche bée. C'est pourquoi j'ai été dégradé et je vais affronter les terreurs de l'arène à tes côtés !

— J'en suis désolé. Je voulais seulement mettre ma peau hors d'atteinte des tortionnaires et être conduit dans l'arène où je pouvais espérer trouver une mort honorable, murmura Thongor. Je n'avais aucunement l'intention d'attirer par mes actes des ennuis à quelqu'un d'autre.

L' *otar* haussa les épaules.

— Ah, quelle importance ? Cela serait arrivé tôt ou tard. Le *sark* déteste ma famille, qui est une branche mineure de la précédente dynastie régnante. Son père, Sanjar Thaï, s'est emparé du pouvoir lorsque la dernière Maison s'éteignit. Les druides le soutinrent parce qu'il était favorable au culte sanguinaire de Slidith, alors que ma Maison, les Karvus, le tenait dans le plus profond mépris. Ces buveurs de sang n'osèrent pas nous faire disparaître, en raison de la haute estime dont jouissait mon père, acquise au cours des Guerres Vozashpiennes. À la place, ils nous ôtèrent tout pouvoir et nous humilièrent, rabaissant mon père, alors Chambellan, à la fonction de simple archiviste et faisant de moi un *otar* , capitaine insignifiant d'une centaine d'hommes.

Thongor apprenait tout ceci en silence comme ils avançaient le long de couloirs de pierre sinueux.

— Et ton père ? Ne peut-il nous aider maintenant ?

L' *otar* sourit tristement.

— Non. Il est mort, il y a trois ans… empoisonné, ont dit certains. Je suis le prince de ma Maison, et si je ne peux me venir en aide moi-même, alors personne ne le peut ! Allons, nous mourrons ensemble, c'est tout. Cela vaut peut-être mieux ainsi. Je mourrai une épée à la main, affrontant un ennemi que je vois, en plein jour, et non poignardé dans le dos, dans l'obscurité, par la dague d'un assassin ou bien après avoir bu un gobelet de vin empoisonné, ce qui serait arrivé dans un an ou deux, si le *sark* avait estimé que j'étais devenu trop influent.

Thongor acquiesça farouchement de la tête.

C'était le genre de tempérament que son âme barbare admirait le plus ! Il aimait le rictus de loup du jeune *otar* et son esprit mordant.

— Si nous devons mourir ensemble, dis-moi quel est ton nom, fit le Valkarthien. Le mien est Thongor, fils de Thumithar, mercenaire, venu de Valkarth.

Le jeune homme sourit.

— Heureux de te connaître, Thongor. Je suis Karm Karvus, seigneur de Karvus… ou plutôt je l'étais. Je serai fier de me battre aux côtés d'un guerrier tel que toi. Je n'avais encore jamais assisté à des exploits semblables à ceux que tu as accomplis dans la salle des Deux Trônes.

Affrontons la mort sur le sable de l'arène et mourons au cours d'un combat qui laissera tout tremblants dans leurs robes les maîtres de Tsargol au sang de serpent !

— C'est entendu, sourit Thongor.

— Assez de murmures, vous deux ! Les interrompit sèchement le nouvel *otar* . Tenez ! Prenez des épées ! Toi, barbare, prends celle-ci !

Il tendit à Thongor son épée Valkarthienne à large lame qu'il n'avait plus revue depuis qu'elle lui avait si bien servi dans la Tour Écarlate. Le barbare la soupesa dans sa main, adressant une grimace au garde.

— Le *sark* a dit que tu te battrais mieux avec ta propre épée à la main, railla le garde. Je dis, *moi* , que tu pourrais aussi bien être armé de la foudre ! Cela ne te servira à rien lorsque la porte de la Mort se lèvera !

Thongor entendit Karm Karvus, à ses côtés, pousser une exclamation.

— La porte de la Mort ? Le *sark* veut nous opposer à… ?

— Exactement ! Ricana l' *otar* . Tu vas affronter la terreur de l'Arène, Karm Karvus ! Puis il dit à Thongor :

— C'est un grand honneur, Valkarthien, mais un barbare tel que toi ne l'appréciera peut-être pas à sa juste valeur ! Seuls les criminels les plus abjects affrontent la terreur de l'Arène, et ceci seulement durant les jours consacrés au Maître du Sang, le dieu Sliefith. – Se tournant à nouveau vers Karm Karvus, il lui adressa une grimace obscène. – C'est un grand jour pour moi, Karm Karvus, puisque tu as laissé ton prisonnier insulter le grand *sark* . A présent, je ne suis plus un simple lancier, mais un otar, à ta place !

Karm Karvus éclata de rire.

— Oh oui, Tole Phomor ! Peut-être même deviendras-tu *daotar* un jour ! N'étant pas noble comme moi-même, mais un vil bâtard, tu n'éveilleras jamais la jalousie du *sark* !

Tole Phomor grommela une imprécation et les poussa rudement devant lui.

— Disparaissez, la mort vous attend dehors !

Ils franchirent le portail de pierre donnant sur l'arène et restèrent un instant immobiles, clignant des yeux sous le soleil ardent comme la porte d'acier se refermait bruyamment derrière eux. Karm Karvus étreignit sa bonne rapière Tsargolienne et regarda autour de lui. De chaque côté s'étendaient les sables de l'arène, blancs et doux, brûlants sous le soleil tropical de midi. L'arène était de forme ovale, entourée de murailles de pierre verticales, dont le rebord supérieur était garni de pointes d'acier tournées vers le bas. Au-dessus de la rangée de pointe, s'élevaient les gradins sur lesquels étaient assis les habitants de Tsargol aux vêtements de couleurs chatoyantes. Ceux-ci saluèrent leur apparition par des applaudissements, des cris de joie ou de réprobation, et des rires.

Thongor clignait des yeux, ébloui par la vive lueur du soleil et regardait autour de lui. En face de lui s'élevait la loge royale, où avaient pris place Drugunda Thaï, *sark* de Tsargol, et l'archidruide rouge, apparemment redevenus amis. Exactement au-dessous de la loge, il y avait une sinistre porte d'acier. Elle avait été construite de manière à ressembler à un crâne humain orné de cornes, dont les mâchoires entrouvertes étaient munies de puissants barreaux d'acier.

La porte de la Mort.

Thongor assura sa position et se tint immobile, attendant. Il se demandait ce qui allait surgir des mâchoires mortelles, lâché sur eux sur l'ordre du *sark* Quel était ce monstre, si cruel qu'il avait reçu le surnom

de Terreur de l'Arène ? Thongor avait affronté toutes sortes de bêtes féroces au cours de ces derniers jours, depuis les *grakks* jusqu'aux terribles slorgs, sans oublier le *dwark* ! Quel animal redoutable allait surgir de la porte de la Mort ?

Au-dessus de la porte, assis dans la loge royale protégée du soleil par un baldaquin, Drugunda Thaï était penché en avant, attendant avec impatience comme les deux hommes franchissaient la porte donnant sur l'arène. Le couvant d'un regard concupiscent, le *sark* dévorait des yeux le magnifique corps du Valkarthien, appréciant la peau veloutée et bronzée qui allait bientôt être mise en lambeaux et inonder de sang chaud le sable blanc de l'arène.

— Je persiste à dire que ceci est une erreur, ô *sark* , fit doucement à côté de lui la voix onctueuse de l'archidruide rouge. Cet homme aurait dû être torturé. Ainsi, nous aurions sans doute appris ce qu'il avait fait de la Pierre.

— C'est l'arène pour de tels chiens immondes, Yelim Pelorvis, comme je l'ai ordonné. La Pierre n'était pas sur lui lorsqu'il a été capturé, mais il ne l'a pas non plus lancée depuis les fenêtres de la Tour Écarlate dans le jardin du Temple, car les gardes ont cherché partout. Non, le barbare l'a simplement dissimulée dans quelque recoin de la tour, où elle sera retrouvée sans aucun doute.

— Mais si…

— Silence, je l'ordonne ! C'est moi qui suis *sark* de cette cité, et non toi, druide !

Yelim Pelorvis s'enferma dans un profond silence, mais ses yeux flamboyaient d'un feu glacé et acide, et il lança un regard venimeux vers le *sark* . Drugunda Thaï était magnifique dans ses somptueuses robes de soie, le diadème de Tsargol étincelant sur son front. Il leva un frêle bras en un geste impérieux.

— *Libérez la Terreur* ! ordonna-t-il d'une voix perçante.

Thongor se raidit comme les barreaux d'acier de la porte de la Mort se levaient lentement et rentraient en grinçant dans le mur, découvrant un orifice noir. Alors…

Avec un hurlement à placer le sang, un éclair rouge incarnat s'élança à travers l'arène, fonçant droit sur eux. Ce n'était que mâchoires prêtes à happer et griffes étincelantes. Des yeux jaune soufre brillaient d'un désir sanguinaire. Une redoutable queue barbelée cinglait le sable comme l'animal chargeait à une vitesse incroyable.

Thongor se figea sur place, tous ses sens en alerte. C'était un *zemadar* , le monstre le plus redoutable de toute la Lémurie. Le féroce *zemadar* était le tueur le plus cruel des jungles, animé d'une férocité insensée qui le faisait souvent charger vers une mort certaine. Dans la fureur de sa charge impétueuse, il était capable de battre de vitesse un *zamph* de course !

Mais il était bien plus dangereux encore pour une autre raison : sa triple rangée de dents longues d'un pied ! Chaque dent était tranchante comme un rasoir et imprégnée d'une salive empoisonnée qui paralysait instantanément son adversaire. Semblable à un démon de la guerre rouge incarnat, il galopait vers eux à travers le sable.

Thongor se jeta sur le côté plongeant vers le sable et échappant de peu au *zemadar* . La bête se tourna aussitôt, refermant ses mâchoires dans le vide au-dessus de la tête de Thongor. Celui-ci porta une botte vigoureuse vers a gorge du monstre.

Mais ce fut en vain. La chair, ressemblant à du cuir, de la bête rouge

incarnat était trop dure pour être transpercée. Thongor se rejeta en arrière comme l'horreur longue de vingt pieds bondissait vers lui, fouettant l'air de ses griffes aux crochets de fer, et poussait un rugissement féroce.

Karm Karvus s'était également mis hors de portée du monstre chargeant. Il enfonça à son tour sa lame droit au but, entre les côtes du monstre, mais l'épée dévia en étincelant.

Le *zemadar* fit demi-tour, sa queue barbelée cinglant le sable. Il heurta violemment Karm Karvus, le renversant et le faisant s'étaler face contre terre, sur les sables de l'arène. Il se tourna pour avaler sa proie.

Thongor fit alors une chose tellement insensée – ou tellement courageuse, comme l'on voudra – qu'il amena la foule à se dresser d'un bond et à pousser une même clameur. Dans sa loge, le *sark* se pencha en avant… son désir sanguinaire était visible sur son visage exsangue, tiraillé par des tics, et ses yeux brillaient.

Thongor bondit sur le dos de l'animal .

Refermant ses jambes aux muscles d'acier autour du cou du monstre, il s'y cramponna, ignorant la rangée d'épines qui garnissait l'échine de l'animal. Le *zemadar* n'avait encore jamais porté de cavalier auparavant. Il devint fou de rage. Il se débattait et ruait avec une frénésie hargneuse. Mais Thongor s'accrochait farouchement pour garder sa position précaire. Puis, il commença à se rapprocher peu à peu de la tête du monstre.

— Mais que fait cet insensé ? s'exclama le *sark* , se penchant par-dessus la rambarde pour mieux voir la tache mouvante que formaient l'homme et la bête s'affrontant.

La voix froide et sardonique de Yelim Pelorvis s'éleva distinctement à côté de lui :

— Il essaie d'atteindre les yeux du zemadar, je pense. C'est la seule partie vulnérable de cet animal… comme il le sait certainement.

Le *sark* éclata d'un rire cruel.

— Il n'y arrivera pas ! Jamais !

Yelim Pelorvis esquissa un mince sourire.

— Nous verrons bien. Mais j'ai l'impression que tu vas bientôt perdre ton précieux *zemadar* , ô puissant *sark* .

La sueur inondait les yeux de Thongor, et le soleil intense l'aveuglait. Il se hissait le long du cou souple et arqué de la bête, se dirigeant vers la tête, enfonçant ses pieds dans les rides profondes de cuir rouge du *zemadar* et ignorant les efforts et les ruades de l'animal pour le faire tomber. Il passa un bras halé autour du haut du cou du monstre et de sa main libre enfonça profondément sa lame d'acier dans l'œil du *zemadar* . Celui-ci poussa un hurlement horrible. On aurait dit qu'un grand drap de toile venait d'être déchiré en deux !

Il enfonçait profondément la pointe de sa lame dans l'œil du monstre, fouaillant et cherchant le cerveau minuscule du *zemadar* . Sur le sable en dessous, Karm Karvus se rapprocha et enfonça son épée dans le ventre de l'animal.

Le *zemadar* , rendu fou furieux par la douleur, fit tomber à nouveau d'une ruade l' *otar* sur le sable, puis se renversa brusquement sur le dos, cherchant à écraser Thongor entre le sol et lui. L'énorme poids de l'animal aurait dû broyer Thongor mais le sable était mou et non tassé… et s'enfonça doucement sous lui. Le dos de Thongor heurta sans danger le sol de l'arène. La foule était devenue enragée au spectacle de ce combat héroïque, les gorges criaient et hurlaient à se rompre sous le soleil accablant de midi.

Le *zemadar* se releva en chancelant et se dirigea péniblement vers la muraille. Thongor, voyant qu'il n'arrivait à rien, dégagea son épée et chercha le deuxième œil.

Que fait mon petit chéri à présent ? demanda en tremblant le *sark* .

— Il essaie de se débarrasser du barbare en l'écrasant contre la muraille de l'arène, fit froidement observer l'archidruide.

C'était la vérité. Et l'animal avait profondément meurtri la cuisse gauche de Thongor avant que la lame froide de l'épée Valkarthienne s'enfonce jusqu'à la garde dans l'autre œil du monstre.

La foule retint sa respiration.

Crachant du sang, le *zemadar* s'écarta en vacillant de la muraille et se dirigea vers le centre de l'arène. Thongor sauta alors à bas de son dos, atterrissant en souplesse sur ses pieds.

Balançant lentement sa tête ensanglantée de gauche à droite, cherchant en aveugle son adversaire, le *zemadar* se dirigeait en tanguant vers la porte de la Mort. Thongor sentit un frisson lui parcourir le dos, semblable à des doigts glacés. Par Gorm ! L'animal mettait bien longtemps à mourir…

Le *zemadar* cracha un jet de sang, puis s'affaissa sur le sable, saisi de convulsions. La longue queue barbelée cingla le sable une ou deux fois, soulevant un nuage blanc. Puis la bête mourut.

Thongor, avec Karm Karvus à ses côtés, traversa l'arène en courant pour se tenir auprès de l'animal. Puis il leva les yeux vers le *sark* stupéfait.

— Voilà comment se bat un homme, *sark* de Tsargol. Maintenant montre-nous comment meurt un homme !

Et il lança son épée étincelante à travers les airs. La foule paralysée vit la lame achever sa trajectoire brillante… et s'enfoncer jusqu'à la garde dans la poitrine de Drugunda Thal, dernier sark de la maison royale de Thal.

Le *sark* se leva, étreignant la garde de l'épée de ses deux mains, la fixant de ses yeux exorbités. Sa bouche s'ouvrait comme celle d'un poisson échoué sur la plage. Puis le sang jaillit et inonda sa mince barbe. Dans un dernier sursaut d'énergie inattendu, il retira violemment la lame de sa poitrine. Puis il chancela et s'effondra en avant, basculant par-dessus la loge royale et tombant pour s'écraser lourdement sur le sable de l'arène, pratiquement aux pieds de Thongor.

Le guerrier Valkarthien se baissa, ramassa son épée et l'essuya sur les robes souillées de sang du *sark* défunt.

Yelim Pelorvis était debout, seul dans la loge royale… une longue et mince silhouette enveloppée de robes écarlates. Lentement il se baissa en souriant et ramassa le diadème de Tsargol. Celui-ci était tombé sur le dallage de la loge royale lorsque Drugunda Thal avait basculé dans le vide. Puis il se posa soigneusement sur sa propre tête rasée.

La foule explosa alors et l'arène ne fut plus que tumulte et mouvement. Des gardes lançant des imprécations bondissaient au bas des gradins, brandissant des armes étincelantes. Des groupes de nobles, vêtus de robes fantastiques, s'éparpillaient en tous sens, hurlant et criant, semblables à des nuées d'oiseaux frappés de panique. Des femmes trépignaient et s'évanouissaient. Des prêtres en robes rouges chantaient des psaumes, inaudibles au milieu du tumulte général. Des gardes surgissaient des entrées donnant sur l'arène, traversant celle-ci et courant en tous sens.

Thongor grimaça vers Karm Karvus.

— C'était juste un avant-goût de la bataille, camarade ! Mais à présent, nous affrontons des hommes, et plus des monstres !

Karm Karvus éclata de rire et lança dans les airs son épée, étincelant au

soleil, puis la rattrapa adroitement par la poignée.

— À présent, nous allons leur montrer ce qu'est un véritable combat, n'est-ce pas, barbare ? demanda-t-il joyeusement.

Soudain le soleil s'assombrit .

Thongor leva les yeux comme une ombre rapide recouvrait le sable éclaboussé de sang. Il aperçut flottant dans les airs un objet de métal brillant, de forme ovoïde, qui occultait le soleil. Il descendait vers eux, fendant les airs silencieusement. Une corde à nœuds pendait depuis la lisse du pont arrière. Le *Nemedis* !

Thongor poussa un grognement. Ainsi le vieux magicien ne l'avait pas abandonné finalement ! L'espoir monta en lui. Il avait envie de rire et de chanter. Mais le temps pressait et il avait autre chose à faire !

Comme Karm Karvus restait figé sur place, fixant l'étrange engin volant avec crainte et stupéfaction, Thongor se saisit de l'adolescent, le mit en travers de ses larges épaules, enfonça son épée dans son fourreau et tendit le bras pour attraper la corde comme elle passait rapidement auprès de lui.

Le *Nemedis* changea de direction et monta rapidement dans les airs, arrachant les deux guerriers au sable de l'arène. Ils furent prestement emportés au-dessus de la foule qui s'écrasait sauvagement, s'élevant au-dessus du faite des tours de Tsargol. Montant et s'éloignant, ils disparurent dans le ciel de midi de l'antique Lémurie, où ils furent bientôt perdus de vue.

CHAPITRE XI
La crypte de la Flamme.

D'aube pourpre en aube pourpre
[et sauvage
Nous maintenions notre ligne
[d'acier
Et nous nous battîmes jusqu'à ce
[que les lames se brisent dans
[nos mains.
Et que la mer devienne aussi
[rouge que le vin.
Avec flèches, épées et massues
[puissantes
Nous avons brisé l'orgueil du
[Dragon.
Plongés jusqu'aux cuisses dans
[la mer rugissante nous
[combattions
Et rouge fut la marée.

Chant de Diombar pour la
Dernière Bataille.

Ils se cramponnaient au câble comme le flotteur s'élevait dans le ciel. Quelques flèches sifflèrent autour d'eux comme ils passaient rapidement au-dessus du dernier gradin de l'arène, puis ils survolèrent les rues de Tsargol où la nouvelle de la mort du *sark* s'était répandue et où les citadins se battaient contre les druides, les caniveaux charriant bientôt du sang !

— Quelle est cette… *chose* ? demanda Karm Karvus.

Thongor éleva la voix au-dessus des vents violents qui grondaient et chantaient autour deux.

— Un bateau volant. Il est gouverné par un ami… un puissant magicien de Chush. N'aie crainte !

Comme ils dépassaient les rouges murailles de Tsargol, ils se hissèrent à la force du poignet jusqu'en haut de la corde agitée par le vent. Ils grimpèrent par-dessus la lisse basse, et Karm Karvus s'essuya le front, regardant vers le sol à ses pieds, les champs et les forêts qui défilaient rapidement sous leur quille.

— Sa magie doit être bien puissante en vérité pour voler ainsi comme un oiseau sans ailes !

Le magicien était dans la cabine du *Nemedis* . Ils traversèrent le pont qui

vibrait doucement pour le rejoindre.

— Photh en soit remercié, tu es sain et sauf, Thongor, dit Sharajsha comme ils entraient dans la cabine. Qui est ton compagnon ?

— Karm Karvus, noble de Tsargol, condamné à l'arène avec moi. Je ne pouvais l'abandonner là-bas et m'échapper seul.

Le magicien hocha de la tête, saluant Karm Karvus.

— Laissez-moi soigner vos blessures, dit-il, bloquant les commandes sur une direction nord-ouest.

De dessous la couchette, il sortit des remèdes. Comme il appliquait un cataplasme sur la cuisse de Thongor qui avait été mise à vif lorsque le *zemadar* lavait serré contre la muraille de l'arène, il dit :

— Je n'ai su que faire lorsque l'ancre s'est décrochée de la fenêtre de la tour. Avant que je puisse manœuvrer le *Nemedis* , effectuer une marche arrière et essayer de te recueillir, les gongs retentissaient et les jardins du temple étaient envahis par des gardes et des prêtres portant des torches flamboyantes. As-tu pensé que je t'abandonnais ?

— A vrai dire, je ne savais que penser, reconnut Thongor.

— J'ai vu que tu avais attaché la Pierre Étoile à la corde. Aussi j'ai emmené le flotteur hors de vue et attendu l'occasion de te délivrer. Ensuite je vous ai vus, toi et Karm Karvus, combattre dans l'arène, et je suis descendu pour vous aider à vous échapper. Je remercie Photh, dieu de la Sagesse, que vous soyez toujours en vie et libres !

— Remercions plutôt Tiandra, déesse de la Chance, grogna Thongor. As-tu quelque chose à manger ?

*

* *

Durant tout l'après-midi, le navire aérien vola au-dessus de Ptartha, pendant que Thongor et Karm Karvus mangeaient et prenaient du repos. Sharajsha parla au Tsargolien de leur quête de la Pierre Étoile et lui exposa leur plan pour mettre en échec les rois dragons. Le prince de Karvus décida alors de se joindre à eux et de partager leurs aventures. Maintenant qu'il était un aventurier errant sans attaches, comme Thongor, expliqua-t-il, il ne pouvait faire mieux que de soutenir leur cause, les remerciant ainsi de l'avoir délivré.

— Ce soir, nous survolerons Patanga, la cité du Feu, dit Sharajsha. J'ai prélevé un grand fragment de métal sur la Pierre Étoile et je dois l'exposer au feu éternel, pour le forger et en faire une lame d'épée.

— Où se trouve ce feu ? demanda le Valkarthien.

— Dans les cryptes situées sous le grand autel de Yamath, le seigneur des Flammes. Je possède un plan qui nous permettra de nous introduire dans la ville. Avec de la chance, nous forgerons l'Épée Étoile sans être dérangés ni découverts ! Mais nous devons attendre la venue des ténèbres.

A la tombée de la nuit, ils survolaient Patanga à une altitude élevée. La cité aux toits rouges s'élevait à proximité du golfe de Patanga, à l'embouchure des rivières Ysar et Saan. Comme les ténèbres s'amoncelaient dans le ciel, le flotteur descendit silencieusement vers Patanga, pour s'immobiliser, tel un faucon fantôme, au-dessus des dômes et des flèches du temple du Feu.

— L'un de nous doit demeurer à bord du *Nemedis* , dit Sharajsha. Karm Karvus, tu seras celui-là.

— Je n'ai guère l'habitude de rester à l'arrière, en sécurité, pendant que

mes amis affrontent un danger, protesta le Tsargolien.

— Je dois forger l'Épée et Thongor me servira d'escorte. À part toi, il n'y a personne d'autre pour demeurer ici, tenant le flotteur prêt à s'envoler immédiatement, si besoin est.

— C'est entendu, alors !

Sharajsha s'enveloppa dans un grand manteau noir, tirant le capuchon sur son visage.

— Lorsque nous serons sur le toit, emmène le *Nemedis* à une altitude de mille pieds et attends-nous là. Nous t'enverrons des signaux avec ce miroir lorsque nous serons prêts à repartir, dit le magicien, montrant à Karm Karvus un petit disque brillant.

Le Tsargolien acquiesça de la tête.

— Partons ! fit Thongor avec impatience. Nous courons le risque d'être découverts en laissant ainsi le flotteur suspendu dans les airs au-dessus du temple. Un passant dans la rue pourrait lever les yeux vers le ciel et l'apercevoir.

Karm Karvus manœuvra les commandes et le flotteur descendit, effleurant légèrement de sa quille le toit du temple. Les deux silhouettes enveloppées dans leurs manteaux à capuchon quittèrent prestement la lisse et se fondirent dans les ombres du dôme. Alors il manœuvra à nouveau les commandes et la forme argentée s'éleva dans les airs, disparaissant bientôt, engloutie par les ténèbres.

— Par là ! Il devrait y avoir une porte ici, dit Sharajsha, se dirigeant à tâtons le long du dôme incurvé.

Il trouva un loquet secret, et une porte s'ouvrit brusquement, révélant un carré béant sur les ténèbres. Ils entrèrent précautionneusement, avançant à tâtons.

— Nous allons emprunter cet escalier en spirales. Sois prudent et regarde où tu mets les pieds. Nous ne pouvons prendre le risque de nous éclairer !

Ils descendirent dans le gouffre de ténèbres absolues, aussi silencieusement que possible. Le magicien portait la Pierre Étoile.

— Comment connaissais-tu l'existence de cette entrée secrète ? demanda Thongor.

— Il y a longtemps, ce palais appartenait à Zaffar, un magicien des temps anciens. J'ai découvert dans ses parchemins le plan d'un véritable réseau de panneaux et d'escaliers secrets dont il truffa son château. Cet escalier va nous conduire directement vers les cryptes qui s'étendent sous l'ensemble du temple, où brûle le Feu éternel.

— Quel est ce feu ?

— Personne ne le sait. Les druides jaunes de Yamath l'appellent le « Feu Brûlant-à-Jamais ». C'est le jet d'une vapeur inconnue qui monte du cœur secret de la Lémurie, peut-être même des entrailles de la Terre ! Ce feu brûle depuis des siècles innombrables d'une flamme qui ne s'est jamais éteinte. Le culte de Yamath le considère comme un oracle et lit dans son étrange lueur les présages du futur non encore né. Je pense qu'il s'agit d'un phénomène naturel, dont la nature m'est cependant inconnue !

Ils se trouvaient à présent à l'intérieur des murs mêmes du temple du Feu. Ces murs de blocs massifs de pierre étaient creux et l'escalier descendait en serpentant entre eux vers les cryptes secrètes et souterraines. Après un certain temps, ils atteignirent la dernière marche et Sharajsha chercha à tâtons le second loquet, pendant que Thongor tirait sa grande épée Valkarthienne, prêt à affronter le danger, quel qu'il soit.

Il y eût un déclic et la porte s'ouvrit. Ils s'avancèrent dans un couloir de pierre lisse éclairé par des torches brillantes de bois imbibé d'huile, disposées le long du mur, dans des torchères en fer forgé.

— Par ici ! Siffla Sharajsha.

Ils se glissèrent dans le couloir, restant près du mur pour se fondre le plus possible aux ombres. Ils ne rencontrèrent aucun garde et arrivèrent enfin devant une grande porte d'airain. Elle était richement ouvragée et portait les symboles entourés de flammes de Yamath.

— Pas de gardes ? grogna Thongor.

Sharajsha haussa les épaules. Le verrou était tiré. Il ouvrit la porte en la poussant et leurs regards donnèrent en contrebas sur une immense caverne aux parois rocheuses grossièrement taillées. Au milieu de la caverne s'ouvrait un puits profond. Sortant de ce puits, on pouvait voir une flamme d'un vert étrange. Elle dansait et projetait des ombres vacillantes dans la caverne obscure.

— Reste ici et veille près de la porte. Je vais descendre jusqu'au puits et accomplir ce qui est nécessaire.

Thongor hocha la tête et commença sa garde, tandis que le magicien descendait les quelques marches conduisant à la caverne du Feu. Thongor laissa la porte légèrement entrebâillée afin de pouvoir surveiller le couloir et être prévenu de l'arrivée de quiconque. Cette absence totale de gardes le préoccupait autant qu'elle l'intriguait. Il se souvenait de son aventure dans la Tour Écarlate qui, apparemment non gardée elle aussi, abritait les *slorgs* mortels ! Il était logique de supposer que la caverne était pareillement protégée. Puis il haussa les épaules. Quoi que ce soit qui se présente, sa vaillante épée ou les sortilèges du magicien en viendraient certainement à bout.

Sharajsha atteignit le rebord du puits. De dessous son manteau, il sortit le fragment de la Pierre Étoile, un marteau sur lequel étaient inscrites des runes et les étranges lettres des écritures magiques, et une paire de tenailles à longue poignée. Il saisit le fragment au moyen des tenailles et l'exposa au cône vert et dansant du Feu éternel de Yamath. Quelle que fût l'origine de cette mystérieuse flamme verte, elle procurait une chaleur beaucoup plus intense que n'importe quel feu ordinaire, car le fragment d'étoile se mit bientôt à rougir, puis de rouge cerise devint jaune orange.

La Pierre sifflait et crépitait au feu vert dansant.

Soudain un bruit ! Thongor fut instantanément sur le qui-vive. Regardant par l'interstice de la porte, il ne vit rien. Mais il entendit un bruit de raclement sourd qui approchait dans le couloir éclairé par les torches.

À voix basse, il en informa Sharajsha. La Pierre brillait à présent d'une lueur blanc-jaune pâle.

— Tiens-les à distance ! lança le magicien.

Il retira le fragment ardent de la flamme et le posa sur le rebord d'acier du puits. Il commença à battre le métal luisant avec son marteau, tandis que ses lèvres formaient des mots sans les prononcer.

Un druide replet, portant une robe jaune, apparut dans le couloir, accompagné d'une douzaine de gardes aux casques ornés de plumes. Allaient-ils franchir la porte d'airain ou bien passer devant elle pour se rendre dans une autre salle ? La question de Thongor obtint une réponse rapide. Ils se dirigeaient vers la porte de la caverne. Un garde se détacha du groupe, précédant le druide jaune pour lui ouvrir la porte. Ce faisant, comme il entrait dans la caverne, Thongor l'abattit d'un seul coup d'épée.

Le corps de l'homme roula au bas des marches de pierre.

Les gardes poussèrent des hurlements et leurs épées jaillirent dans leurs mains. Thongor ouvrit brutalement la porte et se tint planté sur le seuil, un léger sourire aux lèvres. Des gouttes rouges dégoulinaient de sa longue épée. Deux gardes s'élancèrent vers lui.

Les épées s'entrechoquaient, le fer résonnait contre le fer avec âpreté, emplissant la salle d'échos métalliques. Les gardes étaient des escrimeurs passables, mais Thongor avait eu des adversaires infiniment plus redoutables. Il désarma le premier d'un mouvement adroit du poignet et le transperça en pleine poitrine d'un revers rapide. L'homme s'écroula en hurlant et son corps gêna le second garde. Celui-ci fit un pas en arrière pour éviter le corps qui tombait, abaissant sa garde dans son mouvement. La pointe de Thongor se porta vivement en avant et s'enfonça dans sa poitrine.

L'entrée de la porte étant relativement étroite, deux hommes seulement pouvaient y passer de front. Les deux premiers gardes étant tombés, deux autres s'avancèrent. Un instant, Thongor fut serré de près. Il entendait dans son dos le tintement rythmé du marteau magique qui battait le bloc de pierre ardente, pour en faire une lame d'épée. Il continua à se battre.

Deux gardes aux visages farouches affrontaient son épée. Sa lame s'abattit comme un éclair et chanta à la lueur rouge des torches. Un garde s'effondra, le crâne ouvert en deux. La lame dégoulinante de sang s'enfonça dans la poitrine du second. Mais le cuir solide du pourpoint du garde accrocha et retint sa lame. Comme Thongor s'efforçait de la dégager, deux gardes se jetèrent sur lui. L'un d'eux lui immobilisa les bras tandis que l'autre avançait une dague menaçante vers son cœur. Thongor décocha un violent coup de pied au visage du garde en face de lui et se libéra d'un mouvement brutal. Ils étaient tous autour de lui à présent. Ses poings s'abattaient comme des maillets, meurtrissant la chair et brisant les os. Puis ils se saisirent de lui et l'adossèrent au mur, le maintenant par les bras et par les jambes. Le druide grassouillet s'approcha alors de lui en grognant, maintenant qu'il était sans défense. Si Thongor avait été libre de ses mouvements, le prêtre ne se serait jamais risqué à portée de ses bras.

— Blasphémateur ! Profanateur ! Siffla-t-il, découvrant ses dents graisseuses. Tu oses souiller les cryptes sacrées par du sang humain !

Thongor éclata de rire et cracha au visage du druide.

Le prêtre devint écarlate, empourpré et flamboyant de colère. Il saisit une épée et lui fit décrire un arc sifflant vers la poitrine nue du Valkarthien.

Sa main hésita, s'immobilisa. L'épée tinta sur les dalles de pierres. Le visage qui s'était empourpré de fureur, pâlissait à présent, sous l'effet d'une terreur abjecte. Les globes oculaires du druide étaient tournés vers la gauche, fixant quelque chose au-delà de l'épaule de Thongor.

Un par un, les gardes se retournaient pour regarder fixement la chose que Thongor ne pouvait voir ! Leurs visages pâlissaient et blanchissaient de terreur pure ! Tremblant, trop épouvantés pour faire demi-tour et s'enfuir, ils reculaient lentement dans le couloir.

Libre à nouveau, Thongor dégagea son épée et se retourna pour faire face à… *des fantômes verts !*

Ils étaient trois, transparents comme du verre, inconsistants comme un brouillard, d'un vert étrange et repoussant. Leurs mains tendues devant eux étaient des serres d'oiseaux. Des mâchoires aux crocs dégoûtant de bave arboraient un rictus moqueur au milieu d'une tête de mort ! Dans les

orbites vides et sombres, vacillaient des étincelles d'un feu vert et mauvais.

Thongor sentit ses cheveux se dresser sur sa tête et les courts poils de sa nuque se hérisser. Les peurs nocturnes et superstitieuses du barbare montèrent en lui. Il recula, regardant les terrifiants fantômes s'avancer vers lui. L'un d'eux, dont l'horrible tête de mort recouverte par des cheveux plats et longs qui poussaient depuis un lambeau sale de cuir chevelu, adhérant encore à l'os nu s'avançait d'une démarche alerte de chien. Le second se glissait en avant avec une grâce serpentine. Le troisième, dont la tête avait été tranchée et était portée par un bras réduit à un os, s'approchait en se traînant comme s'il était estropié. Des lambeaux malpropres de linceul recouvraient leurs hideux corps verdâtres, et remuaient lentement.

Le druide, dont le visage gras et tremblant avait la couleur du lait caillé, fit le signe de Yamath d'une main boudinée. Mais ni ce signe, ni le rituel d'exorcisme qu'il tenta ensuite en bégayant, n'arrêtèrent l'avance des fantômes verdâtres.

Abandonnant toute dignité, le prêtre fit demi-tour et prit la fuite avec les gardes. Thongor affronta seul les esprits.

Il baisa la lame sanglante de sa grande épée et murmura une rapide prière à Gorm le Père. Puis il bondit en avant. L'acier rougi traversa les fantômes en sifflant. Ils s'écartèrent et se dissipèrent, tels une nappe de brouillard, comme l'épée les transperçait violemment. La bouche pendante, il les regarda s'évanouir et disparaître.

Sharajsha le regardait en souriant depuis le seuil de la porte.

Thongor souffla bruyamment.

— Ainsi, c'était toi !

— J'ai pensé que tu avais besoin d'aide, fit le magicien.

Thongor essuya la sueur visqueuse qui recouvrait son visage.

— Effectivement… j'en avais bien besoin… mais était-il nécessaire de me tordre les tripes pour cela ?

— Ils n'étaient pas réels… de simples fantômes de l'esprit. Viens, ce prêtre à la panse rebondie va donner l'alarme. Nous devons partir, et vite !

— Et l'Épée ?

Sharajsha la montra de dessous son manteau. Avec son marteau aux runes enchantées, il avait battu la Pierre ardente et forgé une longue lame de forme encore grossière. Ses arêtes dentelées et inégales étaient parcourues d'étincelles bleutées. Le dur acier stellaire luisait doucement et la force qu'il contenait faisait vibrer l'air alentour.

— A présent, elle doit être imprégnée de la vertu de la foudre ! Et cela, nous pourrons le réaliser seulement au sommet de Sharimba, la montagne du tonnerre, qui se trouve à un millier de *vorn* d'ici. Viens !

Ils suivirent le couloir de pierre sinueux, Thongor marchant en tête. Il avançait de la démarche souple et ample d'une bête féroce de la jungle. Chacun de ses sens exercés était en alerte, prêt à détecter le moindre danger. Assurément, l'alarme devait être donnée à présent ! Pourtant il n'entendait aucun son, aucun appel, aucun bruit de pas précipités.

Ils arrivèrent devant la porte secrète. Alors même que Sharajsha tendait la main pour déclencher le mécanisme secret ouvrant le panneau, la vengeance de Yamath s'abattit sur eux ! Le magicien poussa une exclamation, porta la main à sa gorge et s'effondra, tombant sur les dalles de pierre froide.

Thongor chancela à son tour. Il lutta pour se maintenir debout, s'appuyant au mur d'une main, tandis qu'il se débattait contre la

mystérieuse influence qui menaçait de le submerger. C'était comme si un sommeil soudain et irrésistible s'emparait de lui.

Sharajsha réussit à parler, au prix de grands efforts.

— La vapeur… drogués… ne… respire pas !

Puis le magicien s'évanouit. Thongor résistait avec une volonté d'acier, au bord du sommeil, utilisant chaque atome d'énergie contenue dans son corps magnifique pour lutter contre les marées obscures qui montaient pour l'engloutir. Les yeux troubles, il cherchait le mécanisme secret, tâtonnant en vain la pierre nue d'une main molle. Ses poumons réclamaient douloureusement de l'air. Son cœur solide luttait dans sa poitrine comprimée et palpitante. Puis, alors même qu'il avait atteint les limites extrêmes de sa résistance, son doigt toucha le loquet secret et la porte s'ouvrit brusquement, lui faisant perdre son équilibre.

Il tomba de toute sa longueur, à plat ventre sur les dalles. Le choc chassa l'air de ses poumons. Instinctivement, il voulut aspirer une gorgée d'air. La vapeur soporifique envahit ses poumons, et Thongor perdit connaissance, là, dans les cryptes sacrées de Yamath, sous le grand temple du Feu de Patanga.

CHAPITRE XII
Sur les autels de Yamath.

Sur Tes autels les vierges nues
[implorent
Tandis que de leur chair pâle, la
[flamme écarlate se nourrit !
Seigneur du Feu, bois ces jeunes
[vies comme au vin.
Cœurs, membres et poitrines –
[leurs âmes même ! –
Tout est à Toi !
Les Rituels de *Yamath* .

Sumia avait déjà connu la peur, mais jamais encore le désespoir. Combien de jours… ou de semaines… s'étaient écoulés depuis qu'ils étaient venus la chercher pour l'emmener dans ces cachots où elle était restée enchaînée depuis lors ? Elle l'ignorait. Lorsque le druide jaune Vaspas Ptol lui avait fait avec insistance sa demande en mariage, elle avait refusé froidement et fièrement. Cela s'était passé à la mort de son père, Orvath Chond, *sark* de Patanga. Au cours des mois suivants, l'onctueux prince des druides de Yamath avait continué à lui proposer le mariage… à chaque fois, son humilité avait diminué et son arrogance augmenté, proportionnellement à la croissance de son pouvoir et de son emprise sur la ville.

À la fin, croyant sa position suffisamment assurée, il était entré dans sa chambre à coucher sans se faire annoncer et avait tenté de la prendre de force. La jeune princesse lui avait résisté, sortant un couteau, et elle avait menacé de le tuer s'il osait seulement poser ses mains froides sur elle. Vaspas Ptol s'était retiré, marmonnant des menaces. Dans l'heure même, ses soldats s'étaient emparés d'elle et l'avaient emmenée dans les cachots secrets, construits sous le temple du Feu. Depuis lors, elle dépérissait dans sa geôle. Au début, elle avait craint que Vaspas Ptol n'abuse d'elle, alors qu'elle était enchaînée et sans défense. Mais il ne s'était pas présenté. Et les gardes ne s'étaient jamais montrés discourtois à son égard, restant seulement sourds à ses demandes et indifférents à ses ordres.

Elle savait à présent que le druide jaune attendait les fêtes de la Fin de l'Année, au cours desquelles des sacrifices humains seraient célébrés en l'honneur du terrible seigneur des Feux. Et Sumia savait qu'elle ferait partie des suppliciés.

Les fêtes allaient être célébrées cette nuit même.

L'aube était proche à présent. Elle était restée éveillée toute la nuit, incapable de dormir, et maintenant, aux premières heures du matin, alors

qu'elle allait enfin succomber au sommeil, le bruit sourd de pas et le cliquetis d'armes l'avaient réveillée. Des gardes approchaient dans le couloir.

La serrure cliqueta, et la porte d'acier de sa cellule s'ouvrit. Deux hommes furent traînés à l'intérieur de celle-ci. Ils étaient tous les deux inconscients et inertes, pendant dans les bras de leurs gardiens. Sumia regarda avec perplexité les gardes les enchaîner au mur qui lui faisait face. Aucun deux n'était Patangais. Le plus grand et le plus jeune des deux portait le pagne commun en cuir et l'équipement de soldat mercenaire. Le plus vieux, barbu, portait les longues robes d'un sage.

— Qui sont ces hommes que vous enfermez dans ma cellule ? demanda-t-elle.

Le capitaine des gardes eut un mince sourire.

— Deux drôles destinés aux autels de feu, en votre compagnie, princesse !

— Ce ne sont pas des Patangais. Qu'ont-ils fait ?

L' *otar* haussa les épaules.

— Ils ont été découverts dans la caverne sacrée du Feu Éternel, la profanant ainsi de leur présence. Lorsqu'ils ont été découverts, le plus jeune s'est battu, tuant six gardes et insultant un druide. Vaspas Ptol les a condamnés aux autels. Il pense qu'ils s'étaient introduits dans les cryptes, dans le but de voler les offrandes et les trésors du temple, mais qu'ils ont été surpris dans leur entreprise avant d'avoir pu y accéder.

Les gardes enchaînèrent Thongor et Sharajsha au mur opposé de la cellule, puis se retirèrent, abandonnant Sumia à sa veille silencieuse auprès des deux hommes inconscients.

Thongor sortit le premier du sommeil produit par la vapeur narcotique et regarda autour de lui. Le premier spectacle qui s'offrit à ses yeux fut celui d'une svelte jeune fille qui le regardait, assise sur un banc de bois en face de lui dans la cellule. Elle semblait avoir dix-huit ans à peine. Sa chevelure d'un noir de jais luisant tombait dans son dos en cascades épaisses et ondulées. Sa peau avait la blancheur du marbre, nuancée d'une teinte crémeuse. Si elle n'avait pas bougé, Thongor aurait cru contempler une statue, car ses traits et ses membres étaient tellement parfaits qu'il paraissait sculptés dans le marbre le plus pur. Son visage était un ovale délicat, souligné par la masse sombre de ses cheveux bouclés. Sous des sourcils noirs, fins et recourbés, ses yeux étaient deux puits sombres de lumière.

Sous le regard insistant de Thongor, les joues de la jeune fille se teintèrent légèrement de la même et riche couleur crémeuse que ses lèvres pulpeuses.

— Où sommes-nous ? demanda Thongor.

— Dans les cachots de Vaspas Ptol, archidruide de Yamath, dieu du Feu, répondit la jeune fille.

Thongor examina ses chaînes. Ses poignets étaient rivés au mur contre lequel il était adossé. Le vieux magicien, toujours sous l'influence de la vapeur narcotique, dormait, enchaîné pareillement à côté de lui. La jeune fille portait autour de sa taille svelte un anneau de cuivre, relié à un autre anneau fixé dans le mur par une fine chaîne en cuivre.

Thongor lui dit son nom.

— Je suis Sumia de Patanga, lui apprit-elle.

Il la regarda avec surprise.

— La fille d'Orvath Chond, *sark* de Patanga ? Pourquoi la *sarkaja* de

Patanga est-elle enchaînée au mur de l'un des cachots de Patanga ?

— Parce que j'ai refusé avec mépris de devenir la femme de Vaspas Ptol, répondit la jeune fille fièrement. Il m'a demandée en mariage à la mort du *sark,* mon père, voici sept mois. Je me suis refusée à lui, non pas une, mais plusieurs fois. Mais son pouvoir a grandi dans Patanga, jusqu'à ce qu'il se sente finalement assez fort pour disposer de la charge *sarkale* et gouverner la ville lui-même.

Thongor hocha de la tête avec amertume. La convoitise et le désir du pouvoir des druides lui étaient plus que familiers ! Si jamais il parvenait à s'évader de cet endroit et à achever l'ouvrage commencé avec Sharajsha, peut-être entreprendrait-il alors de débarrasser le monde d'un certain nombre de ces prêtres dépravés !

— Cette nuit commencent les festivités pour la Fin de l'Année, dit Sumia. Ce soir nous serons sacrifiés à Yamath, sous les regards de Vaspas Ptol.

— Attendons d'y être ! grogna Thongor. Le vieillard capturé avec moi est un puissant magicien. Sans aucun doute il aura quelque chose à dire à ce sujet… comme moi-même, si jamais je parviens à libérer mes mains et à les refermer sur la poignée d'une épée. Mais dis-moi, le peuple de Patanga va-t-il réellement assister sans rien dire à la mort de sa *sarkaja* légitime sur les autels de Yamath ?

— Oui. Les habitants de Patanga sont impuissants devant la puissance des druides. Vaspas Ptol tient cette ville dans le creux de sa main. Les gens craignent ses pouvoirs magiques et sa cruauté. Et il a exploité leurs superstitions avec tellement d'habileté qu'il règne sur eux au moyen de la terreur que leur inspire Yamath, le taux dieu qu'il révère.

— Il n'y a personne alors ? Pas de parents, pas de fiancé ?

Les joues de Sumia se colorèrent à nouveau, et elle redressa la tête fièrement.

— Je suis le dernier membre de la Maison de Chond. Et je n'ai jamais eu de fiancés. Je suis ici, dans ce cachot obscur, parce que j'ai toujours refusé avec mépris d'épouser un homme qui ne serait pas l'élu de mon cœur !

Puis elle s'enferma dans un profond silence et Thongor ne put l'amener à poursuivre cette conversation, comme elle s'obstinait à répondre seulement par monosyllabes. Haussant les épaules, il s'adossa au mur le plus confortablement possible et s'endormit très vite. Ses récents exercices et le manque de repos prélevaient leur dû. Il dormit profondément pendant plusieurs heures, affrontant la mort imminente avec le sain mépris qu'il avait toujours manifesté devant le danger.

Lorsqu'il s'éveilla à nouveau, Sharajsha avait également repris connaissance. Ou bien le vieillard avait respiré une dose plus importante de la vapeur narcotique, ou alors son âge avancé le rendait plus sensible à son influence, car il avait dormi plusieurs heures de plus que Thongor… À présent il s'entretenait à voix basse avec la jeune fille.

Thongor bâilla, s'étira et salua son compagnon.

— C'est le moment de te servir de tes pouvoirs magiques, magicien. Débarrasse-nous de ces chaînes et place une bonne épée entre mes mains.

Sharajsha poussa un soupir.

— Ils m'ont attaché les mains séparément, fit-il. Je ne peux pas toucher mes sceaux magiques, ni utiliser leur pouvoir en conséquence. Nous devrons attendre que les gardes libèrent mes mains.

— Quand ce moment se présentera-t-il ?

— À l'heure de la lune, peut-être, lorsqu'ils nous apporteront à manger.

— Ils ne nous donneront pas à manger, les interrompit Sumia. Comme nous allons être sacrifiés en l'honneur de Yamath, nous devons jeûner jusqu'à l'heure de la Nouvelle Année, afin que nous soyons purs pour les flammes !

Thongor lança une imprécation.

— Non seulement ils comptent nous sacrifier à leur dieu obscène… mais en plus, ils veulent nous laisser mourir de faim ?

La jeune fille le regarda et éclata de rire.

— C'est bien la première fois que j'entends un condamné à mort se plaindre d'avoir le ventre vide plus que de voir arriver l'heure de sa mort ! dit-elle.

Thongor haussa les épaules.

— Que je sois un prisonnier condamné à mort est un fait auquel je ne peux remédier, dit-il. Et je refuse de gaspiller mon temps à me préoccuper de quelque chose que je ne peux pas changer. Mais je ne peux m'empêcher de ressentir une faim de loup !

— Cesse de songer à ton ventre, alors ! Examinons plutôt nos chances de nous évader de cet endroit infect, lui suggéra le vieux magicien.

— Karm Karvus est toujours libre, à bord du bateau aérien, dans le ciel ! fit observer Thongor. Peut-être essaiera-t-il de nous délivrer ?

Sharajsha réfléchit à cette hypothèse un instant, puis il secoua la tête à contrecœur.

— Il ignore où nous sommes retenus prisonniers. Et un seul homme pourrait difficilement s'introduire dans les salles secrètes et étroitement gardées d'une ville emplie d'ennemis. Non… il se trouve en ce moment dans une position identique à la mienne, lors de ta capture dans la Tour Écarlate de Slidith. Il fera très certainement ce que j'avais fait alors : attendre simplement au-dessus de la ville un signal quelconque.

Apparemment, il n'y avait rien à répondre à cela.

*

* *

Le jour passa lentement. Mais peu à peu, il passait tout de même. Et après de nombreuses heures d'un temps qui s'écoulait au ralenti, les ombres du soir commencèrent à s'amonceler. L'heure des fêtes et du sacrifice approchait, devenant de plus en plus imminente.

Thongor avait entendu parler de ce seigneur des Flammes, mais les cultes des pays au Sud lui étaient étrangers. Il nourrissait une foi naïve et simple en Gorm, le Père des Dieux et des Hommes, et méprisait l'adoration de déités inférieures. Sharajsha qui avait approfondi tous ces mystères divins, lui apprit que Yamath n'était en aucun cas un dieu, mais un démon. En fait, il était un autre aspect du dieu triple du Chaos, et le frère de Slidith, le seigneur du Sang. Les druides jaunes qui régnaient sur Patanga étaient sans aucun doute alliés à leurs confrères en robes rouge incarnat de Tsargol-Auprès-de-la-Mer. Thongor grogna une imprécation. Ces fraternités druidiques impies étaient dévouées au mal, aux souffrances et à la terreur, et elles avaient acquis un très grand pouvoir sur les neuf cités de l'Ouest. Il était grand temps que leur puissance fût écrasée et réduite à néant, comme un homme écrase du talon de sa botte la tête d'un serpent venimeux…

Enfin ce fut l'heure du sacrifice. Un détachement de gardes Patangais apparut pour leur ôter leurs chaînes et les escorter jusqu'au grand temple du Feu où ils devaient mourir.

Faute d'un meilleur stratagème, Thongor avait imaginé de passer à l'action à l'instant même où ses mains seraient libres. Il avait bien peu d'espoir de l'emporter sur tout un détachement d'hommes en armes et résolus, mais mieux valait mourir en se battant plutôt qu'au milieu des pires tourments. Mais les gardes ne lui offrirent pas l'occasion de leur résister. Des menottes furent passées à ses poignets avant même qu'il fût libéré des chaînes du cachot, et une lourde chaîne fut fixée à ses chevilles.

Mais il y avait pire. Les bras de Sharajsha venaient d'être attachés de telle sorte qu'il lui était impossible d'utiliser les pouvoirs magiques de ses bagues-talismans ! Il croisa le regard interrogateur de Thongor et secoua la tête avec accablement.

Thongor poussa un profond soupir.

— Bien. Au moins nous mourrons entre amis ! dit-il d'un ton farouche.

— Ce sera toujours ça, sourit le vieux magicien.

— Avancez ! ordonna l' *otar* des gardes Patangais avec une expression de raillerie méchante. Les autels flamboyants de Yamath vous attendent tous les trois, hôtes très estimés du Dieu. Et le Dieu est impatient !

Il n'y avait rien d'autre à faire. Ils sortirent de la cellule, entourés des lames dégainées des soldats. Ils gravirent un interminable escalier de pierre et suivirent des couloirs de pierre jaune polie… pour entrer enfin dans la grande salle du Dieu.

C'était une gigantesque salle circulaire. L'énorme dôme s'élevait à plus de deux cents pieds au-dessus de leurs têtes. Ses murs immenses et incurvés étaient percés à intervalles réguliers de grandes baies de verre coloré. À l'autre extrémité de la salle circulaire, se dressait Yamath, sous la forme d'une idole d'airain faisant dix fois la hauteur d'un homme. La tête chauve était ornée de cornes, et une énorme gueule garnie de dents grimaçait sous des yeux, à l'intérieur desquels de petites flammes avaient été allumées. Les autels étaient supportés par ses mains en forme de coupes, lesquelles reposaient sur les genoux de l'idole. Ils étaient également en airain, creux, et des fourneaux brûlaient furieusement sous eux. Les victimes allaient être enchaînées, nues, sur ces autels, et rôties vivantes ! Thongor serra les dents farouchement comme les gardes les poussaient à travers l'immense salle vers l'idole imposante.

Ils avançaient entre des rangées de druides en robes jaunes, chantant des louanges à leur dieu obscène. Des nobles magnifiquement vêtus observaient cette scène en silence, derrière les rangées des druides. Thongor lut de la pitié sur les visages de nombre d'entre eux comme ils regardaient leur jeune princesse aller vers la mort. Mais les nobles n'étaient pas armés alors que chaque prêtre portait une longue épée courbe et que des archers étaient disposés tout du long des murs de la salle.

Sumia marchait fièrement, la tête haute. Ses pieds menus, chaussés de mules, la portèrent sans faiblir jusqu'au pied de l'idole. Là, l'archidruide jaune les fit s'arrêter. Vaspas Ptol était superbe dans ses robes de velours jaunes, couvertes de bijoux ! Mais la beauté de ses habits ne pouvait dissimuler la rapacité de vautour de ses yeux froids, le bec crochu de son nez, ni le rictus cruel de sa bouche sans lèvres.

— Voici l'instant du choix, belle Sumia, fit le druide jaune d'une voix rauque et froide. Ou bien vous acceptez mes étreintes et régnez à mes côtés sur le trône de Patanga… ou bien vous allez vers l'étreinte ardente de Yamath, d'où l'on ne revient pas. Choisissez bien !

Sumia, de sa petite taille, leva les yeux en souriant vers le visage déformé par un rictus du druide, puis éclata d'un rire léger.

— Je préférerais mourir d'un millier de morts cruelles plutôt que d'épouser un homme que je n'aime pas, dit-elle. Quant à vous, Vaspas Ptol, je n'éprouve aucun amour à votre égard. Seulement du mépris… du dégoût… une aversion profonde. Vous n'êtes pas un homme, mais un feu glacé qui méprise et détruit tout ce qui vit autour de lui.

Les yeux froids du druide eurent un horrible éclat. Il adressa un signe aux prêtres et ils la firent approcher. Thongor et Sharajsha furent également amenés derrière la princesse.

L'idole de Yamath avait été construite de manière à paraître assise sur ses jambes croisées. Les autels étaient contenus dans son giron, et les draperies d'airain qui le vêtaient à la façon d'un pagne avaient été conçues de manière à former une suite de marches conduisant à ces autels. Les trois prisonniers furent conduits tout en haut de ces marches. Là, on les obligea à se retourner et, face à la salle fourmillant de monde et la dominant, ils furent attachés par leurs menottes aux mâts métalliques de la construction. Ils seraient ainsi parfaitement exposés aux regards des célébrants pendant que les autels seraient chauffés.

Les tambours battaient et les trompettes sonnaient, retentissant à travers la salle voûtée. L'archidruide monta sur une plate-forme dressée à proximité des genoux gigantesques de l'idole et commença à psalmodier les rituels d'introduction de la cérémonie. Ayant enchaîné les trois futures victimes aux mâts, les gardes soulevèrent une trappe conduisant vers l'intérieur de l'idole et s'y engouffrèrent. Ils avaient la charge d'attiser les fourneaux qui allaient chauffer au rouge les autels d'airain.

Thongor n'échangea aucune parole avec ses compagnons comme ils regardaient l'assemblée. Mais les puissants muscles de son dos et de ses bras commencèrent à se gonfler. Le mince poteau métallique passait le long de son dos à travers un maillon de ses chaînes de poignet. Il se mit à tirer sur ce maillon de toute sa force terrifiante, cherchant à le rompre.

Des encens furent allumés dans des coupes et répandirent des volutes de fumée pourpre et âcre à travers la salle. Gongs et tambours grondaient. Des rangées de formes en robes jaunes s'inclinaient et s'agitaient, formant une danse barbare.

— Impossible d'atteindre mes sceaux magiques, fit le magicien à voix basse. Si mes poignets n'étaient pas liés séparément, je pourrais toucher mes bagues-talismans et nous délivrer en un instant.

— Nous sommes attachés trop loin l'un de l'autre pour que j'atteigne vos mains, sinon j'aurais pu prendre l'une de vos bagues magiques. Vous m'auriez dit comment procéder ! Hein Sumia.

Thongor grogna :

— Courage !

Les grands muscles de ses larges épaules bondissaient et se tordaient, semblables à des serpents de bronze, tandis qu'il exerçait la terrible force de levier de ses bras contre le mât d'acier inflexible.

Il avait acquis la force de ses épaules au cours de longues années d'exercice, traversant une douzaine de guerres, frappant, taillant et maniant la longue épée de son pays natal. À présent il avait besoin de la moindre parcelle de la force d'acier que ces muscles contenaient !

Derrière eux, les autels chauffaient. Thongor en sentait la chaleur dans son dos. Ses muscles se nouaient et se tendaient en un suprême effort. Des gouttelettes de sueur perlaient sur son front et coulaient sur ses bras puissants.

Puis trois prêtres gravirent les marches dans l'intention de les attacher

sur les autels flamboyants, à présent chauffés au rouge derrière eux. Comme ils s'approchaient de Sumia et s'apprêtaient à lui arracher tous ses vêtements, pour la mettre nue, Sharajsha poussa une exclamation rauque.

— Thongor, regarde ! Sur la plate-forme où se tient l'archidruide ! Ton épée et l'épée de *Nemedis* ! Ils ont certainement l'intention de jeter les biens que nous possédions dans les flammes de Yamath, en même temps que nous !

La vue de sa longue épée de Valkarth, familière et chérie, apporta une force supplémentaire à Thongor, qui redoubla d'efforts. Son visage se congestionna et s'empourpra comme ses muscles se bandaient intensément.

Un prêtre saisit le col de la robe de Sumia et tira, l'arrachant. Un sein d'une blancheur de nacre apparut. Sumia regardait droit devant elle, ses yeux sombres étaient dilatés au milieu de son visage pâle. Un frisson d'attente impatiente parcourut les visages des prêtres. Le druide se lécha les lèvres et tendit la main pour…

Un violent *twanggg* ! métallique retentit, tellement puissant qu'il fut entendu par toute l'assistance. Le maillon limé et usé par les muscles barbares de Thongor avait fini par céder !

Ses mains enfin libres, Thongor fut sur les prêtres d'un seul bond félin. Il ôta violemment les mains du druide du corps de Sumia, saisit et souleva le corps qui s'agitait et se débattait, le tenant d'une main à la gorge et de l'autre à l'entrejambe, puis le lança sur l'autel ! On entendit le sifflement crépitant de la chair humaine en train de griller ! Le hurlement suraigu et inhumain poussé par le druide emplit la salle de terreur.

Thongor précipita les deux autres prêtres au bas de la plate-forme, où ils s'écrasèrent sur les dalles de pierre. Ensuite, il entreprit de détacher les chaînes qui enserraient les fins poignets de Sumia. Utilisant comme levier la poignée d'acier de la dague de l'un des prêtres, il rompit les attaches de ses menottes et la libéra. Puis il se retourna pour faire de même pour Sharajsha.

En bas, c'était le pandémonium ! Le temple s'était transformé en une véritable maison de fous, emplie de gens hurlant et courant en tous sens. Prêtres et gardes se ruèrent vers le haut des marches de l'idole. Sur la plate-forme proche des genoux du dieu, Vaspas Ptol appela toutes les malédictions de Yamath à s'abattre sur les blasphémateurs qui avaient osé se refuser à l'étreinte ardente du dieu du Feu !

Thongor mit la dague dans les mains de Sumia et la poussa vers Sharajsha afin qu'elle libère le vieux magicien, tandis que lui-même s'apprêtait à repousser les prêtres qui se ruaient à l'assaut de la plate-forme. Il bondit vers le sommet de l'escalier et décocha un violent coup de pied au visage du premier prêtre qui se présentait, écrasant son nez et le réduisant à des débris sanglants. Le druide tomba à la renverse, heurtant et précipitant d'autres prêtres au bas de l'escalier !

Thongor s'empara d'une épée abandonnée par son propriétaire et abattit deux gardes. Son sauvage chant de guerre s'éleva au-dessus du tumulte et du vacarme de la salle, comme l'épée rouge de sang s'élevait et retombait. Il massacra quatre autres gardes encore, avant que sa lame se brise sur un casque d'acier. Il lança la poignée au visage d'un nouvel assaillant et s'écarta d'un bond de la mêlée furieuse. Alors ses poings s'abattirent, fendant des crânes et faisant basculer des corps par-dessus la plate-forme. Bouillant d'une fureur démentielle, il se débarrassait des hommes qui se jetaient sur son dos et les précipitait sur les autels ardents. Il saisit un garde par les chevilles et le fit tourner dans les airs, tel un grand gourdin

vivant, assommant et renversant une douzaine d'hommes. Il lâcha l'homme et traversa la plate-forme comme un tourbillon, heurtant violemment un groupe de prêtres. Le barbare était dans son élément… C'était un fameux combat !

Sumia avait délivré Sharajsha. Le magicien se lança à son tour dans la bataille ! Des éclairs de feu blanc jaillissaient de ses mains levées et enflammaient robes jaunes et manteaux des gardes. Sharajsha se posta en haut des marches pendant que Thongor se retirait et lança trait après trait de flamme magique sur les gardes en contrebas, nettoyant et dégageant l'escalier en un instant !

Thongor prit son élan sur le rebord des genoux de l'idole… et plongea dans le vide. Il se posa comme un chat sur la plate-forme où était tapi Vaspas Ptol, blanc de peur et d'honneur outragé. Thongor saisit l'Épée Étoile encore inachevée et sa propre longue épée. Avant qu'il ait pu se retourner pour égorger le prêtre, le druide jaune avait relevé ses robes et sauté dans le vide, tombant sur la foule qui s'écrasait en contrebas. Thongor éclata d'un rire tonitruant.

Alors les grandes baies de verre coloré situées tout en haut du dôme, furent brisées, produisant une musique assourdissante de bris de verre. Une pluie intense d'éclats tranchants comme des rasoirs tomba sur la foule. La forme argentée et brillante du *Nemedis* flottait au-dessus de la salle ! Sa forme étrange fit naître une panique folle dans le cœur des gens. Prêtres, gardes et nobles tout aussi bien. Le bateau aérien descendit vers les genoux de l'idole, où Sharajsha, mains levées, avait défendu l'escalier pendant que Thongor était allé reprendre l'épée enchantée.

Comme la salle se vidait rapidement de tous ses occupants frappés de terreur (ils étaient persuadés que les dieux en personne venaient d'apparaître au-dessus de leurs têtes, en proie à un terrible courroux), Sharajsha aida Sumia à monter à bord du flotteur. Puis ils descendirent jusqu'au niveau du sol afin que le gigantesque barbare puisse monter à son tour.

Thongor bondit sur le pont. Il était magnifique dans la lumière embrasée, nu et grimaçant, barbouillé de sang, brandissant une épée dans chaque main.

— Karm Karvus ! Rugit-il. Je n'ai jamais été aussi content de voir ton visage ! Maintenant, pour l'amour des dieux, quittons cet endroit avant que Sharajsha ne fasse s'effondrer sur nous le toit avec ses éclairs magiques !

Il lança l'épée magique à Sharajsha et ils se cramponnèrent à la lisse tandis que Karm Karvus faisait rapidement remonter le *Nemedis* dans les airs, la proue presque à la verticale. En quelques secondes à peine, ils avaient traversé les baies disloquées et montaient dans le ciel, survolant les rues de Patanga, envahies par une foule frappée de panique.

— Direction nord-ouest, Karm Karvus, ordonna Sharajsha. Nous devons arriver à la montagne du Tonnerre avant l'aube ! Car l'année ancienne s'est écoulée et la nouvelle commence. Dans quelques jours les rois dragons vont appeler les seigneurs du Chaos depuis leur sombre demeure au-delà de l'Univers afin qu'ils écrasent et détruisent la Lémurie tout entière, la faisant retourner à la boue d'où elle était sortie !

L'engin brillant s'éleva rapidement dans les airs et survola à vive allure les toits et les tours de Patanga, pour disparaître dans le ciel, vers le nord, porteur des espoirs de tout un monde !

CHAPITRE XIII
La Montagne du Tonnerre.

Il les repoussait avec son épée
[brisée,
A moitié recouvert par la marée
[rugissante,
Mais la grande lance noire, but
[à satiété lorsqu'elle
[s'enfonça
Dans le côté découvert de Thun-
[garth.
Cependant, avant que le fils de
[Jaidor tombe
Et que ses forces déclinent,
L'épée brisée de Nemedis
Avait ouvert en deux le crâne
[du dragon.

Chant de Diombar pour la
Dernière Bataille.

Sumia se laissa tomber, épuisée, sur la couchette étroite de la cabine, pâle et frissonnant encore du danger et des efforts récents. Sharajsha lui apporta une coupe de vin, et ils se reposèrent comme le flotteur traversait les cieux nocturnes et que Patanga diminuait graduellement derrière eux.

Magicien ! fit Thongor. Je prendrai volontiers un gobelet de ce vin et je suis sûr que Karm Karvus est du même avis.

Le Tsargolien bloqua les commandes et vint se joindre à eux.

— J'ai bien cru ne jamais vous revoir ! fit-il, soulagé. Comme vous ne me faisiez aucun signal pour que je descende vous prendre, j'ai craint pour vos vies. Les heures passant, j'ai acquis la certitude que vous aviez été capturés… ou tués. Ensuite j'ai remarqué l'effervescence qui régnait dans le grand temple du Feu, et le fracas des armes est arrivé jusqu'à moi, malgré l'altitude à laquelle je me trouvais ! Aussi, me disant qu'il y avait beaucoup de chances pour que Thongor de Valkarth soit à l'origine de cette agitation, je suis descendu et ai pénétré dans le temple.

— Il est heureux pour nous que tu aies agi ainsi, Karm Karvus, grimaça le Valkarthien, lançant sur le côté son gobelet vide. À présent, tu peux faire tes salutations à notre invitée, la royale Sumia, *sarkaja* légitime de la cité du Feu. Son trône a été usurpé par un druide, comme la été celui du défunt mais non regretté Drugunda Thal !

Karm Karvus souhaita la bienvenue à Sumia, puis se tourna vers

Sharajsha.

— Avez-vous réussi à forger l'Épée Étoile avant d'être capturés ? demanda-t-il.

Le magicien acquiesça de la tête.

— Oui, sinon pour quelle raison nous dirigerions-nous vers Sharimba, la montagne du Tonnerre ?

Il montra avec, fierté la lame dentelée. La princesse, qui avait repris des forces, et qui semblait à présent plus jolie que jamais avec ce rose chaud qui colorait sa douce pâleur, s'efforçait depuis quelques instants de suivre la conversation.

— Avez-vous dérobé cette épée ? demanda-t-elle. Est-ce pour cette raison que vous aviez été condamnés à mourir sur les autels avec moi ?

Sharajsha lui exposa le complot ourdi par les rois dragons et lui fit un bref récit de leurs aventures jusqu'au moment présent, tandis que Thongor nettoyait et pansait ses blessures.

Comme ils prenaient un repas improvisé, de la viande séchée et du fromage provenant des réserves du flotteur, Sharajsha lui posa la question suivante :

— Puisqu'il serait parfaitement insensé que vous retourniez à Patanga, princesse, où comptez-vous aller ? La maison de Chond compte-t-elle des amis dans les cités voisines ?

— Non, fit-elle avec prudence. Permettez-moi de vous accompagner dans ce voyage. Les druides jaunes ont exilé les Maisons qui auraient pu faire bon accueil à la fille d'Orvath Chond.

— Il serait moins dangereux pour vous de retourner dans les bras de Yamath, le dieu du Feu, que de vous lancer dans l'aventure avec nous, princesse ! fit Thongor. Nous nous dirigeons vers des périls inconnus, car nous ignorons quels obstacles les derniers des rois dragons peuvent dresser contre nous. Au cours des longs siècles qu'ils ont passés au sein de leur forteresse retirée et secrète, Gorm seul sait à quelles épouvantes ils ont donné le jour.

— Je préfère demeurer en la compagnie de bons et véritables amis, fit-elle avec fermeté.

Et ce fut dit ! Aucun des arguments qu'ils avancèrent ne purent faire fléchir sa détermination obstinée.

Tous étaient plus qu'harassés. Aussi, une fois cette question réglée, ils se préparèrent à dormir. L'unique couchette fut donnée à la princesse de Patanga, et les autres s'étendirent sur le sol de la cabine, enroulés dans leurs manteaux. Ils dormirent plusieurs heures pendant que le flotteur se dirigeait rapidement droit vers le nord. Sous sa quille argentée, le ruban d'argent sinueux de la rivière Saan formait un chemin serpentant à travers champs et forêts. Ils survolèrent les murailles de Kathool et continuèrent, toujours de plus en plus loin vers le nord, arrivant bientôt en vue des premiers contreforts des montagnes de Mommur.

Thongor s'éveilla après un certain temps et prit les commandes. Il fit s'élever le mince bâtiment au-dessus des imposantes formations rocheuses désolées. Ces puissantes chaînes montagneuses, bordées de précipices impressionnants, se trouvaient au cœur même de la Lémurie. Elles s'étendaient depuis les marécages de Pasht à l'ouest jusqu'aux plaines des nomades bleus à l'est, formant une prodigieuse muraille rocheuse longue de plusieurs milliers de vorn. C'est au sein de ces montagnes que se trouvaient les eaux sombres de la Mer Intérieure de Neol-Shendis, au milieu desquelles se dressaient les îles Dragons.

Quelques heures après le point du jour, le sommet couronné de nuages de Sharimba apparut devant eux. C'était la plus haute montagne de toute la Lémurie. Elle se dressait au-dessus de ses compagnes, telle un géant noir debout au milieu de nains accroupis. Thongor réveilla ses compagnons et ils déjeunèrent rapidement tandis que le flotteur parcourait les derniers vorn qui les séparaient encore de la montagne du Tonnerre.

Sharajsha demanda à Thongor de conduire le navire volant vers un lieu d'atterrissage à proximité de la crête de la montagne noire.

— Je suis le seul, armé de mes pouvoirs magiques, à pouvoir gravir la montagne, jusqu'à sa cime la plus élevée, expliqua-t-il. Car, lorsque j'invoquerai les éclairs des cieux à investir de leur pouvoir l'Épée Étoile, ceux qui se trouveraient près de moi, non protégés par une grande connaissance et des dons magiques, seraient carbonisés et réduits en cendres… si grandes sont les forces que je dois invoquer !

La muraille de roches noires semblait faite d'un seul bloc devant eux. Puis la princesse poussa un cri :

— Regardez !

Thongor suivit du regard la direction indiquée par son doigt et aperçut une brèche dans la roche. Puis un plateau rocheux apparut brusquement, à l'endroit où des convulsions inimaginables de l'écorce terrestre avaient disloqué une partie du sommet de la montagne. C'est là qu'il fit se poser le *Nemedis* . Sharajsha quitta le flotteur. Sa longue robe grise à larges manches et sa grande crinière de cheveux grisonnants flottaient au milieu des vents rugissants qui déferlaient sur la montagne. D'une main il étreignait l'Épée Étoile, de l'autre, il tenait un petit sac en peau de *photh* écarlate, contenant des instruments magiques. Se dressant ainsi, l'épée nue à la main, environné par le paysage sauvage des roches noires disloquées et le ciel balayé par le vent, il devint soudain une silhouette fantastique et mystérieuse, placée hors du commun des mortels !

— Attendez-moi ici, ordonna-t-il. À présent, je dois gravir *seul* la pente rocheuse jusqu'à son sommet ! Aussi ne me suivez pas, sous aucun prétexte !

— Que va-t-il se passer maintenant ? demanda Karm Karvus.

Une fois que j'aurai atteint le faîte de la montagne et invoqué les puissances du trône des Tonnerres, le ciel s'assombrira. Les nuages s'amoncelleront, occultant le soleil lui-même. Puis, s'abattant des nuages, des éclairs se lanceront à l'assaut du pic et embraseront le ciel. Mais l'épée boira les éclairs, comme les végétaux absorbent la lumière solaire ! À chaque éclair, la puissance de l'Épée grandira, jusqu'à ce qu'elle soit finalement chargée d'une énergie extrême. Façonnée dans la pierre, forgée au feu, trempée et imbibée des puissances de l'air… elle commandera aux éléments naturels !

— Et… l'eau ? Risqua Karm Karvus.

— Quant à l'eau, l'Épée calmera sa soif profonde en buvant le sang maudit des rois dragons, fit le magicien.

Puis il se détourna et commença lentement son ascension du mont Sharimba. Côte à côte, ils regardèrent tous trois sa mince silhouette courbée décroître au-dessus d'eux, puis disparaître parmi les roches déchiquetées du sommet de la montagne.

Thongor cracha.

— De la sorcellerie ! *Ha!* Donnez-moi une bonne lame et un bras vigoureux. Voilà toute la sorcellerie nécessaire pour affronter un ennemi !

Sumia frissonna comme elle fixait du regard le sommet recouvert par les

nuages.

— Que se passera-t-il… lorsque nous affronterons les rois dragons avec l'épée enchantée ? se demanda-t-elle à voix haute.

Karm Karvus haussa les épaules.

— Je l'ignore, princesse. L'épée vomira peut-être les éclairs dont Sharajsha va la nourrir. De toute façon, nous le saurons bientôt ! Car, dans quelques heures à peine, se présentera le moment tant attendu par ces monstres ! Ils s'efforceront alors d'appeler les sombres seigneurs depuis les royaumes inconnus qui s'étendent au-delà des étoiles… au-delà de l'Univers lui-même !

Silencieux, Thongor observait Karm Karvus bavarder avec la jeune fille. Le noble, élancé et raffiné, et l'adorable princesse pouvaient bavarder d'égal à égal… mais lui n'était qu'un barbare grossier ! Songeur, il parcourait du regard le corps splendide de Sumia… les épaisses cascades de sa chevelure noire, ses membres pâles, révélés fugitivement dans leur éclat de nacre par les accrocs de sa robe en lambeaux. Jamais, dans toute sa vie, il n'avait rencontré une telle beauté chez une femme. La Lémurie n'avait pas vu sa pareille depuis l'époque fabuleuse de la reine Zandarla la Belle. Il fit quelques pas et, leur tournant le dos, contempla le fantastique abîme des roches disloquées et de brumes balayées par le vent, illuminé par les rayons horizontaux et vermeils du soleil matinal.

Ah, eh bien, soit ! Une pareille beauté n'était pas faite pour des hommes comme lui… un rude guerrier plus habitué à plaisanter avec la Mort à la pointe d'une lame dansante qu'à échanger des phrases courtoises avec des dames de noble naissance.

Sumia poussa un hurlement!

Thongor se retourna vivement. Sa grande épée jaillit dans sa main comme un éclair, ses farouches yeux dorés cherchèrent un ennemi parmi les rochers. Un croassement métallique répondit, tel un écho, au cri perçant de la Princesse et fit se hérisser les courts poils de la nuque de Thongor… Un *grakk!*

Fondant des gouffres célestes, surgit le terrible faucon-lézard, le jumeau parfait de ceux qui avaient attaqué Thongor quelques jours plus tôt au-dessus des jungles de Chush. Son corps serpentin, contorsionné et squameux, était pourvu d'une fantastique cuirasse jaune et brun. Ses ailes de chauve-souris frémissantes assombrissaient le ciel. Au bout d'un long cou ophidien, la tête hideuse se tendait vers la jeune fille. Sumia courait vers le flotteur, de toute la vitesse de ses longues jambes. La tête descendait vers elle… le sinistre bec crochu claquait avec avidité, les cruels yeux écarlates brillaient d'une faim insatiable sous la crête bleu-indigo de pointes redoutables et hérissées.

Poussant un cri, Karm Karvus dégaina sa rapière Tsargolienne et vola à la rescousse de la princesse. Lançant son cri de guerre, sorti du fond de sa gorge, Thongor passa à l'action. Un seul bond souple l'amena aux côté de Karm Karvus et ils plongèrent ensemble leurs lames dans le corps contorsionné qui était suspendu dans les airs, tandis que ses ailes battaient dans un bruit de tonnerre et que le long cou cherchait à happer la jeune fille terrifiée. Mais, même l'acier le plus acéré n'aurait pu percer la peau rugueuse, semblable à du cuir, et leurs lames glissèrent, inoffensives, sur les écailles de corne.

Sumia poussa un nouveau cri, comme son pied se tordait sur un rocher instable… et elle tomba à terre, exposée sans défense au bec menaçant qui fondait sur elle.

Thongor bondit en rugissant et se mit en travers de son corps étendu à terre. Étreignant son épée à deux mains, il abattit la puissante lame de toute la force de ses muscles d'acier. Le tranchant frappa le bec claquant dans le vide, et le choc le fit se refermer brutalement. Le faucon-lézard poussa un cri assourdissant. Thongor frappa à nouveau et sa lame coupa à ras la crête de soies bleutées. C'est alors que Karm Karvus le rejoignit.

— Emmène la princesse à l'intérieur du flotteur ! lui ordonna Thongor.

— Te laisser *seul!*

— Fais ce que je te dis, camarade… et vite, maintenant !

Comme Thongor livrait bataille au monstrueux reptile volant, il fut conscient que la jeune fille était tirée d'entre ses jambes et il aperçut brièvement Karm Karvus l'emporter dans ses bras pour la mettre en sûreté dans le *Nemedis* . Mais il était trop occupé pour songer à autre chose qu'à se battre… et il se battit !

Le *grakk* était gigantesque… aussi grand que le bateau aérien ! Sa tête crochue était énorme, presque aussi grande que le corps tout entier de Thongor, et les muscles prodigieux de son corps sinueux auraient pu le mettre en pièces en un instant, s'il avait pu s'emparer du Barbare. Mais le géant Valkarthien dansait sur le flanc de la montagne. Il évitait d'un bond à chaque fois les assauts répétés de la tête sifflante, lui assénant de grands coups avec sa lame, ne restant jamais à la même place plus d'un instant. Il rugissait et criait vers la créature qui voltigeait au-dessus de lui, retenant son attention de peur que le monstre ne le délaisse pour se lancer à la poursuite de la princesse et de Karm Karvus.

Ses grandes ailes membraneuses battaient dans les airs, semblables aux voiles d'un navire claquant dans le vent ! Le déplacement d'air produit souffletait Thongor. Par de grands coups de taille, il essayait de trancher le cou caparaçonné, de toucher et de fermer l'un des yeux écarlates flamboyants de colère, qui étaient rivés aux siens. Mais les écailles d'acier résistaient à ses coups comme l'aurait fait la montagne de granit elle-même. Thongor savait que ce n'était qu'une simple question de temps avant que ses pieds heurtent un rocher instable qui le ferait tomber… ou avant qu'il ne puisse plus esquiver la tête menaçante et qu'il soit pris, comme dans un étau, dans l'étreinte de ce bec jaune, couvert de bave… pourtant il continuait à se battre, infatigable.

Ce fut à ce moment qu'une patte griffue le frappa et le fit tomber violemment. Des serres crochues de la dimension de cimeterres incurvés s'enfoncèrent dans son équipement de cuir. Comme le monstre l'emportait dans les airs, sa tête heurta un rocher et les ténèbres recouvrirent Thongor.

Dans la cabine du flotteur, la princesse étouffa un cri lorsque Thongor tomba. Le souffle coupé, elle vit le faucon-lézard planer au-dessus de l'homme sans défense, au milieu du bruit de tonnerre que faisaient ses ailes. À côté d'elle, Karm Karvus lança un juron.

— Restez ici, princesse !

Le Tsargolien s'élança, du pont du flotteur pour faire tout son possible pour sauver – ou venger – son ami. Mais avant qu'il puisse rejoindre Thongor, les griffes cruelles et barbelées s'étaient refermées autour de la taille du barbare et le monstre ailé s'était élevé lentement dans les airs, emportant avec lui l'homme inconscient pris dans sa puissante étreinte.

Impuissant, Karm Karvus vit le monstrueux faucon-lézard monter dans le ciel au-dessus de lui, sachant qu'à tout moment il pouvait s'attendre à voir son grand ami tomber dans le vide et s'écraser en contrebas… ou être dévoré. Comme le faucon-lézard prenait son envol, il courba son long cou

et parut renifler le corps qui pendait, inerte, entre ses serres.

Dans la cabine du flotteur, Sumia joignit ses mains sur son cœur battant. Hors d'haleine, elle voyait le guerrier intrépide qui lavait sauvée de la mort promis à la mort lui-même.

Puis tous deux regardèrent le faucon-lézard, apparemment satisfait que sa proie fût inoffensive ou bien morte, s'élever rapidement dans le ciel au moyen de ses ailes retentissantes. Il décrivit quelques cercles au-dessus de leurs têtes, puis s'éloigna en survolant le grand abîme. Portant toujours Thongor inconscient, il se dirigea vers lest et disparut bientôt à leur vue au milieu des brouillards intenses.

Karm Karvus rentra lentement sa rapière dans son fourreau. Se baissant, il ramassa l'épée de Thongor, tombée à terre, celle qu'il avait maniée au cours d'une centaine de batailles. La gardant à la main, il retourna vers le flotteur.

— Ne pouvons-nous suivre cette créature, à bord du bateau flottant ? demanda Sumia.

— Cela servirait à quoi, princesse ? Pourrions-nous combattre le faucon-lézard, même si nous réussissions à le retrouver ? Et si nous parvenions d'une manière ou d'une autre à lui livrer bataille, ne serait-il pas tenté de lâcher Thongor afin de mieux se défendre ?

Sumia baissa la tête sans répondre, réalisant la sagesse des paroles de Karm Karvus.

— Non, nous ne pouvons rien faire ! fit le Tsargolien avec tristesse. Si Sharajsha était ici, sa magie pourrait peut-être sauver notre ami… mais il se trouve tout en haut de ce sommet, où nous ne devons pas nous aventurer. Hélas, je suis persuadé que Thongor n'est plus à cet instant… il a été écrasé par les griffes du *grakk* . Soyons courageux, nous ne pouvons nous dissimuler plus longtemps le fait qu'il est mort.

Ensuite Karm Karvus s'enferma dans un profond silence, déposant la grande épée Valkarthienne sur la couchette. Même dans l'arène, face aux mâchoires grimaçantes de la mort, il avait vécu un moment moins pénible que celui-ci… obligé de regarder impuissant, son ami emporté vers une mort solitaire dans les cieux balayés par le vent de Lémurie.

Loin au-dessus de leurs têtes, le ciel s'assombrit et les grondements du tonnerre retentirent. Sharajsha achevait de façonner l'Épée Étoile. Mais aucun des deux n'y prêta attention, trop perdus dans de sombres pensées.

CHAPITRE XIV
Les rois dragons.

Alors que ses frères tombaient
[un à un.
Il brandit la grande épée dans
[les airs.
S'adressant aux seigneurs de la
[Lumière
Il chanta les runes…
Et le tonnerre transperça le ciel…
Des éclairs rouges flamboyèrent…
Le tonnerre gronda…
Une pluie de feu s'abattit
Et noya les rois des dragons
Les emportant vers les gouffres
[fumants de l'Enfer !

Chant de Diombar pour la
Dernière Bataille.

Ce fut l'assaut furieux du vent sur son corps nu qui fit reprendre conscience à Thongor. Lorsque ses yeux s'ouvrirent enfin, il aperçut une gorge de roches noires à pic qui se trouvait deux mille pieds plus bas ! Sa longue chevelure noire flottait dans le vent glacé, obscurcissant sa vision. Un instant, il crut qu'il était mort et que les Vierges guerrières emportaient son âme vers la salle des Héros qui se trouve au-delà de ce monde, là où le grand château des dieux dresse ses puissantes flèches au-dessus de collines paradisiaques.

Puis il réalisa qu'il était toujours vivant. Le sang chaud coulait de son front, à l'endroit où sa tête avait heurté le rocher et sa taille lui faisait abominablement mal. Il avait l'impression d'être broyé dans un étau géant. Tournant la tête, il découvrit sa terrible situation… Pendant un moment même, Thongor de Valkarth sentit son cœur défaillir sous l'étreinte glacée de la peur.

L'énorme griffe du *grakk* le serrait à la taille, tandis que ses puissantes ailes le portaient dans les airs très loin au-dessus des montagnes de Mommur. Son épée avait disparu… il était complètement désarmé. Il suffisait que le faucon-lézard ouvrît ses griffes pour qu'il fût précipité irrémédiablement vers le sol deux mille pieds plus bas, et s'écrasât sur les roches noires tout en bas, où il serait réduit en une bouillie sanglante. Jamais au cours de sa longue vie aventureuse le Valkarthien ne s'était senti aussi seul… aussi totalement désemparé.

Cependant deux idées le réconfortaient au sein de sa détresse : la princesse était saine et sauve, et la bataille engagée contre les rois dragons allait se poursuivre, même s'il n'était plus là pour combattre aux côtés de Sharajsha lorsque celui-ci affronterait les seigneurs du Chaos.

Puisqu'il ne pouvait modifier en rien sa situation présente, Thongor se calma, tout simplement, et resta immobile entre les griffes du *grakk* . Plutôt que d'épuiser ses forces à se débattre inutilement, il résolut d'attendre la suite des événements et de ne rien faire avant qu'une occasion de prendre la fuite se présente à lui.

Le faucon-lézard avait parfaitement pu voler pendant des heures alors qu'il était inconscient. De sa position il était difficile d'estimer la hauteur du soleil, mais il semblait proche du zénith. Après un long moment, la créature ralentit soudain son vol et survola la chaîne montagneuse. Puis, glissant à travers le ciel brumeux en de longues et lentes spirales, elle commença à descendre.

Surgissant de l'obscurité, une mince aiguille rocheuse apparut. Le faucon-lézard descendit dans sa direction et décrivit de larges cercles. Il survola le pic rocheux un instant, ses grandes ailes freinant son vol… et lâcha Thongor.

Il tombait irrémédiablement. Le paysage tourna follement autour de lui pendant un instant terrifiant. Puis il atterrit dans un choc étourdissant sur un épais lit de quelque chose qui craqua sous son poids. Étourdi, il resta immobile, n'osant bouger de peur de tomber dans le vide à nouveau. Apparemment, il n'avait pas dos brisés ! Au-dessus de sa tête, la forme noire tourna vers la gauche et monta dans le ciel en décrivant des spirales, disparaissant bientôt au loin.

Thongor était allongé dans un creux, empli de branches sèches et de feuilles durcies, qui bruissèrent comme il se redressait. Tout autour de lui, c'était le ciel… des brouillards tourmentés, chassés par le vent sifflant… et des pics distants. Il rampa jusqu'à la limite des branches entrelacées et regarda par-dessus bord. En dessous de lui, une muraille rocheuse tombait à pic, vertigineuse, aussi loin que l'œil pouvait porter.

Il se retourna pour voir s'il en était de même de l'autre côté… et contempla un œil rouge flamboyant. Trois petits monstres à queue serpentine, à peine inférieurs à ses six pieds et demi, le regardaient fixement, quelques mètres plus loin ! Leurs corps hideux étaient couverts d'écailles rouges et jaunes, et de singuliers moignons saillaient des épaules renflées, à la base des longs cous serpentins. Ils avaient des becs recourbés et quatre membres pourvus de griffes cruelles.

En un éclair, Thongor réalisa dans quelle terrible situation il se trouvait. Le *grakk* géant lavait relâché, uniquement pour le précipiter vers un cauchemar pire encore ! *Thongor se trouvait dans le nid du grakk* ! Cette natte tressée de branchages et de Feuilles constituait le nid de la mère *grakk* , et ces trois horreurs squameuses qui le regardaient fixement étaient les rejetons de ce parent monstrueux, qui lavait porté jusqu'ici pour servir de nourriture à ses petits !

Ils ne lavaient pas encore attaqué, probablement parce qu'ils n'étaient pas habitués à une nourriture encore vivante ! Mais à présent, l'un des petits monstres se dirigeait vers lui. Il traversait le nid en se dandinant lourdement, claquant du bec et sifflant aussi bruyamment qu'un jet de vapeur. Thongor porta vivement la main à son côté… la large épée n'était plus dans son fourreau. Elle était tombée sur les pentes du mont Sharimba lorsque le *grakk* l'avait saisi dans ses griffes. Il regarda vivement autour

de lui, inspectant rapidement le nid, à la recherche d'une arme quelconque. Il aperçut, pratiquement à ses pieds, un long os blanc, portant des marques de bec. L'une des extrémités était brisée, formant une arête inégale, en dents de scie. Il le ramassa vivement et bondit vers le jeune monstre.

Le bec du petit *grakk* claqua vers lui avec avidité, mais Thongor rejeta de côté la tête, avec son avant-bras, et enfonça l'os acéré dans la longue gorge serpentine. La carapace squameuse du *grakklet* n'était pas aussi dure que celle du faucon-lézard adulte. Mais elle était relativement résistante, malgré tout, et l'os pointu ne produisit qu'une longue entaille superficielle dans son cou. De la blessure jaillit un liquide épais, à l'odeur putride.

Ensuite le *grakklet* se jeta sur lui, toutes griffes dehors. Son poids fit basculer Thongor sur le dos, tandis que le long cou se tendait vers lui, terminé par un bec distendu, prêt à lui déchirer la gorge. Thongor protégea sa tête et sa gorge en croisant ses bras devant lui… plia ses jambes, puis les détendit violemment, frappant la créature et la projetant hors du nid. Le *grakklet* passa par-dessus bord, essayant en vain de se retenir aux branches avec ses griffes, poussa un grand cri perçant puis disparut loin en dessous.

Mais à présent, Thongor affrontait deux nouvelles monstruosités sifflantes. Il porta une botte avec son épée-os vers la gueule ouverte du premier et se baissa comme le bec du second se refermait dans le vide au-dessus de sa tête, saisissant quelques mèches de ses cheveux. Ses poings en boule s'abattirent alors, frappant violemment le poitrail du premier. Celui-ci tailladа la poitrine et le ventre de Thongor avec ses griffes acérées, faisant apparaître de minces sillons écarlates sur sa peau bronzée. Ensuite le monstre émit un gargouillis et s'effondra, sa queue battant violemment dans le vide. L'os pointu avait transpercé le fond de sa gorge et atteint le minuscule cerveau qu'il possédait, le paralysant.

Mais Thongor n'eut guère le temps de contempler ses dernières convulsions, car le troisième et dernier *grakklet* se jeta sur lui à son tour, le menaçant de ses griffes éclatantes et le renversant sur le dos, sous son poids étouffant.

Thongor se débattait pour se redresser et repoussait le *grakklet* aux cris perçants en lui assénant des coups violents. Puis ses mains puissantes se refermèrent sur la gorge palpitante de l'animal, juste au-dessous du bec qui claquait sèchement. Les muscles de ses larges épaules se gonflaient et se tordaient comme des serpents gigantesques. Le *grakklet* s'agitait violemment, tordant son long cou dans tous les sens, mais lentement, sans remords, les mains de Thongor serraient, telles des cordes d'acier, écrasant la gorge du monstre. Les pattes de devant de l'animal le griffaient cruellement des mamelons jusqu'aux hanches, des serres tranchantes comme des rasoirs produisaient sur sa peau de longues balafres sanglantes. Mais Thongor serrait les dents et supportait la douleur aiguë.

Peu à peu les mouvements du monstre diminuèrent d'intensité. Ses yeux écarlates devinrent vitreux. Une mousse écumante de sang visqueux suinta de son bec tendu, qui s'ouvrait avec effort. Utilisant toute l'énergie de son dos et de ses épaules, Thongor écrasa le cou du monstre, mettant fin à ses jours, et rejeta loin de lui le cadavre encore palpitant.

Il resta sur place, immobile, haletant, cherchant à reprendre son souffle, ignorant le sang qui coulait sur sa poitrine et son ventre. Ensuite il alla d'un bord à l'autre du nid, cherchant un moyen de le quitter. Des deux côtés, son regard ne rencontra que des murailles de roches noires tombant à pic, humides et imprégnées des voiles de brume environnants, qui

flottaient dans le vide.

Il était seul et abandonné, au sommet d’une aiguille escarpée de roche lisse. *A moins que… !*

Sur un côté du nid, la paroi rocheuse présentait une brèche. Une étroite saillie était visible en effet… mais elle était située à trente pieds en dessous de l’endroit où il se tenait en ce moment. Thongor examina la partie de la paroi rocheuse comprise entre le nid et la saillie. Elle était aussi lisse que du verre. Tenter de descendre le long de celle-ci aurait été une pure folie… essayer de sauter dans le vide vers le promontoire rocheux était parfaitement impossible, car celui-ci s’avançait de trente centimètres à peine de la muraille. S’il le manquait, il serait précipité dans le gouffre et s’écraserait des milliers de mètres plus bas où il serait réduit en bouillie. Mais rester ici, c’était mourir ! Dans quelques heures, peut-être même dans quelques minutes, la mère *grakk* allait revenir au nid…

*

* *

Le navire volant traversait le ciel au-dessus des montagnes de Mommur. Dans la petite cabine, Sharajsha, Karm Karvus et la princesse Sumia regardaient avec appréhension le paysage défiler rapidement sous eux.

Moins d’une heure s’était écoulée depuis que le magicien était redescendu de la montagne du Tonnerre, portant la grande Épée Étoile. À présent, larme était posée sur ses genoux, glissée dans un fourreau de cuir noir. Sa lame bleu glacé frémissait de la puissance enfermée en elle. La tension électrique d’une nuée orageuse semblait chanter à l’intérieur de sa mystérieuse lame de métal, et un léger halo d’étincelles apparaissait et disparaissait au voisinage de la pointe. L’épée était prête.

Sharajsha avait été surpris et profondément attristé en apprenant le sort terrible de Thongor. Mais ils ne pouvaient perdre une seule minute en se lançant dans une recherche vaine et sans espoir du gigantesque barbare. Il ne restait plus que quelques heures à peine avant le moment de l’invocation. Déjà le soleil de l’après-midi déclinait à l’ouest. À quoi bon partir à la recherche de leur ami défunt ? Son corps disloqué – ou ses os soigneusement rongés – gisait sans aucun doute au fond de quelque gorge de la montagne. Ils devaient se hâter pour ne pas manquer leur rendez-vous désespéré !

Très loin en dessous d’eux, les *vorn* innombrables défilaient rapidement. Grâce aux perfectionnements réalisés par le magicien sur l’appareil initial, les grands ressorts tendus étaient continuellement en mouvement. Les lames mobiles des rotors mordaient dans l’air rare et froid des couches supérieures et faisaient avancer le *Nemedis* , dont la proue, pointue comme une aiguille, fendait l’espace, dirigée immuablement vers l’est, vers le ciel qui s’obscurcissait graduellement.

A présent les grandes montagnes diminuaient d’importance, et le ruban argenté d’une rivière apparut bientôt, serpentant à travers les gorges noires et escarpées. Devant, très loin à l’horizon, ressemblant à un bouclier d’acier sombre, on pouvait distinguer l’étendue brillante de la Mer Intérieure. Enclose par les montagnes sur des *vorn* , environnée de falaises escarpées de pierre lisse et solide, la Mer de Neol-Shendis n’avait pas été contemplée par un regard humain depuis des siècles. Quels secrets, quels mystérieux périls se dissimulaient dans ses abîmes, recouverts par des nappes de brouillard ?

Les trois aventuriers mangèrent et se reposèrent, attendant leur heure. Sumia était assise sur la couchette, son visage pâle était tourné vers la baie avant. Devant ses yeux défilaient des images, des scènes contenues dans sa mémoire. Elle se souvenait du visage intrépide et riant de Thongor. Elle revoyait son rictus de guerrier et entendait à nouveau le cri de guerre tonitruant qu'il avait poussé alors qu'il tenait en échec des rangs entiers de soldats Patangais, là-bas, sur les genoux d'airain du dieu du Feu. Elle revoyait sa puissante épée à large lame tournoyer dans les airs, décrire un arc brillant et s'abattre sur les visages haineux des druides, tandis que des gouttelettes de sang pleuvaient sur sa trajectoire fatale. Elle se souvenait de la puissante poitrine du jeune aventurier Valkarthien, de ses bras et de ses épaules musclés et redoutables, de ses jambes longues et agiles. Il était difficile de croire qu'une telle vitalité animale, qu'une telle énergie inépuisable, puissent être perdues à jamais !

— *Thongor…*

Comme elle murmurait son nom, elle sentit à nouveau une excitation étrange et inconnue s'emparer de tout son corps.

A présent les plages grises et humides de la Mer Intérieure de Neol-Shendis s'étendaient sous eux. De longues vagues paresseuses d'une eau sombre et Froide venaient s'échouer sur les sables désertés. Aucun cri d'oiseau des mers ne s'élevait le long de ces grèves vides que n'avait jamais foulé le pied de l'homme. Aucune créature minuscule et rapide du bord de mer ne se déplaçait sur l'écume grasse et blafarde que les flots laissaient derrière eux en se retirant, reprenant des forces pour se lancer une nouvelle fois à l'assaut du rivage. Le navire aérien traversa rapidement les brouillards et s'avança au-dessus des eaux sombres.

Le ciel à l'ouest rougissait entre les sombres brèches des murailles rocheuses comme ils approchaient des îles Dragons. Elles étaient quatre… formant des blocs pâles et mornes de roches noires déchiquetées, battues par les vents, qui surgissaient au-dessus des flots en colère. Accroché au sommet de la plus grande de ces îles, se dressait un fantastique château de pierre noire au milieu des nappes épaisses de brouillard, tel un géant surgi de l'Aube des Temps.

Les rotors cessèrent de tourner et le bateau aérien descendit silencieusement. Il glissa à travers le brouillard comme un fantôme, pour se poser enfin sur un éperon rocheux luisant. Les trois aventuriers descendirent du flotteur, l'arrimant solidement à l'arête vive d'un rocher. Ils progressèrent le long de la crête étroite du surplomb rocheux, se dirigeant vers l'île principale. Dissimulés par le brouillard, ils se confondirent avec les ombres qui s'étendaient au pied des remparts du noir château et disparurent bientôt.

Sumia s'agrippait aux roches humides, étourdie par les embruns projetés dans les airs et par le grondement sourd et retentissant du ressac. Karm Karvus saisit d'une main vigoureuse son bras délicat et l'aida à se relever.

— Nous devons observer un silence absolu à présent ! les avertit Sharajsha.

Ses robes grises le rendaient pratiquement invisible au sein du brouillard épais. Ils le suivirent le long de la muraille sombre et sévère qui se dressait au-dessus d'eux jusqu'à une hauteur prodigieuse, le château était formé d'énormes cubes de pierre noire grossièrement taillés, chaque bloc dépassant la taille d'un homme. Cet ouvrage de maçonnerie cyclopéen paraissait curieusement *erroné* , comme si ses angles vertigineux et insensés, ses courbes singulières et folles, avaient été conçus selon la

géométrie d'un autre monde… selon une architecture fantastique et cauchemardesque, curieusement dérangeante pour l'œil ! À une douzaine de mètres en contrebas du promontoire rocheux sur lequel ils s'avançaient, le ressac battait furieusement. Des embruns glacés pleuvaient sur eux, les gelant jusqu'aux os.

Ils arrivèrent devant un large portail, ouvert et non défendu par une herse, qui faisait face aux vagues éternelles. Il était désert… non gardé. Sharajsha sortit de son fourreau l'Épée magique et leur fit signe d'avancer. Il se dirigea le premier vers la sombre entrée du portail, l'épée nue brillant dans sa main.

Et alors… la folie fondit sur eux!

Le brouillard se tordit soudainement… se mettant à bouillir… gelant et durcissant… puis de monstrueuses formes noires surgirent des brumes et s'avancèrent vers eux. La rapière de Karm Karvus chanta comme il la tirait vivement de son fourreau. Sharajsha brandit la lame longue et flamboyante de l'Épée Étoile… mais, sortant des volutes du brouillard, une fantastique forme noire apparut. Ses yeux étaient semblables à des étincelles de vivante flamme verte. Ils brûlaient d'une froide lueur au milieu de sa tête difforme. Une main sombre et luisante se referma comme un étau sur le poignet de Sharajsha avec une force stupéfiante.

L'Épée Étoile tomba, décrivant un arc étincelant, comme elle échappait à ses doigts sans force. Brillant d'une flamme bleue, elle tombait en tournant sur elle-même… au bas des remparts… puis elle s'enfonça dans les flots déchaînés. Elle disparut dans le chaos bouillonnant d'eaux sombres et d'écume blanchâtre.

Sharajsha, impuissant contre l'étreinte de fer qui le retenait prisonnier, émit un léger cri, désespéré. Il leva son autre main, ses bagues magiques étincelèrent d'une vie naissante… mais une force inconnue le frappa et il tomba, sans connaissance.

Karm Karvus bondit en avant, son épée à la main, dirigée vers les étranges formes sombres et fantomatiques, toujours dissimulées par les nappes de brouillard. De la main sombre et levée de lune d'entre elles, une étincelle sifflante d'énergie blanche jaillit, enveloppant son épée. Karm Karvus se raidit à ce choc électrique intense et s'effondra, inconscient, sur le sol de dalles humides.

Une énorme main noire se referma sur l'épaule délicate de Sumia. Cette main possédait sept doigts, chacun muni d'une griffe noire, et sa peau dure et froide était recouverte par un réseau de minuscules écailles luisantes.

Provenant de la forme opaque qui avait eu raison de Sharajsha, une voix glacée et sifflante parla… ses accents sibilants exprimaient une étrange raillerie :

« Les fous ! Ils ont cru que notre magie ne nous avertirait pas de l'approche de leur navire volant ! Leurs vies se termineront sur le grand autel au centre du cercle des monolithes à l'heure où les étoiles apparaîtront… elles alimenteront l'énergie croissante des seigneurs du Chaos qui ont besoin d'une grande énergie vitale pour traverser les abîmes cosmiques ! Enfermez-les jusqu'à l'heure fixée… et enlevez au vieux magicien ses sceaux de puissance. Nous reverrons leurs visages blêmes à l'heure où l'espace s'ouvrira ! »

La voix froide et sifflante se tut, et les formes sombres et lourdes s'avancèrent, émergeant des brumes glacées. Mais, avant que ses yeux puissent voir en détail ces horribles silhouettes, lame fière de Sumia défaillit et elle sombra dans une miséricordieuse inconscience.

CHAPITRE XV
Les Seigneurs du Chaos.

Les seigneurs du Chaos, noir est
[le ciel :
Tous les enfants des Hommes
[doivent mourir.
Runes dragons et sang des
[hommes :
Les Portes s'ouvrent… pour se
[fermer à nouveau ?
Rien ne peut faire disparaître les
[Portes,
Sauf l'Épée conçue par l'éclair.

L'Edda Écarlate.

La seule façon de descendre au fond de l'abîme était… de descendre ! Thongor se détourna du rebord du nid du *grakk* et entreprit la besogne déplaisante d'écorcher les deux petits monstres. Avec leur peau squameuse, il pourrait confectionner une corde, à laide de laquelle il atteindrait peut-être la saillie étroite qui se trouvait beaucoup plus bas.

C'était un travail fatigant, malpropre et difficile. N'ayant ni épée, ni poignard à sa disposition, il était obligé de s'en remettre à la seule force de ses mains et aux arêtes acérées des os brisés. Il en fit une grande consommation, mais le nid du *grakk* était jonché d'ossements, accumulés ici depuis de nombreuses années. Il regrettait d'avoir perdu son manteau noir. Il aurait pu en effet le découper en lambeaux, en un temps infime, comparé à celui qui lui était nécessaire pour dépecer les faucons-lézards. Mais se lamenter sur ce qui était perdu ne servait à rien !

Il les écorcha en de longues bandes de cuir, s'arrêtant de temps à autre pour briser un nouvel os et aiguiser l'arête qui lui servirait d'outil. Les peaux fraîches empestaient et il fut bientôt couvert de sang de *grakk* , de la poitrine jusqu'aux genoux. Mais il serrait les dents farouchement, ignorant la puanteur et la saleté, poursuivant son travail.

Lorsque les peaux furent ôtées des carcasses, il noua les longues bandes entre elles et attacha l'une des extrémités de cette corde improvisée autour d'une saillie rocheuse. Il éprouva sa solidité et, lorsqu'il fut convaincu que la corde supporterait son poids sans glisser ou se rompre, il se glissa par-dessus le rebord du nid et entama sa descente le long de la muraille rocheuse à pic. Suspendu à des milliers de pieds au-dessus de l'abîme, il força résolument son esprit à se concentrer sur ce qu'il était en train de faire, ne se permettant pas le luxe d'être effrayé.

Les bandes de peau étaient humides et glissaient entre ses mains. Sa poitrine le faisait souffrir, aux endroits où les griffes des *grakklets* lavaient cruellement lacérée. Les vents qui montaient en hurlant des gouffres inférieurs le souffletaient et le faisaient osciller de gauche à droite. Mais, lentement et régulièrement, il descendait le long de la paroi rocheuse escarpée. Enfin il sentit sous ses pieds la saillie rocheuse. Elle était large d'une dizaine de centimètres à peine. Il regarda des deux côtés… la saillie courait dans les deux sens. Et il n'avait aucun moyen de savoir dans quelle direction se trouvait la descente la plus facile. Aussi il s'en remit au hasard, tout simplement, et commença à progresser lentement le long du promontoire rocheux, vers la gauche, en se cramponnant toujours à la corde.

Juste comme il allait être forcé de renoncer à la corde, tendue à l'extrême, la saillie rocheuse s'élargit. Il se débarrassa de la longueur de bandes de cuir nouées entre elles et, s'accrochant des deux mains à la paroi de la falaise, il chercha son chemin à tâtons. Après une courte mais terrible distance, le promontoire s'élargissait encore légèrement, pour s'incliner ensuite et descendre rapidement vers le sol.

Centimètre par centimètre, mètre par mètre, Thongor descendait. Son héritage de barbare le servait magnifiquement dans cette entreprise. Là où un citadin aurait trébuché et perdu son équilibre, pour tomber dans le vide peut-être, Thongor poursuivait sa descente avec des nerfs d'acier. Une enfance passée à escalader les glaciers remplis d'embûches de son pays natal, le Nord enseveli sous les neiges, lavait doté d'une tête froide pour gravir les cimes et d'un don pour trouver avec une infinie patience les interstices étroits où poser le pied.

Malgré tout, il lui fallut plus d'une heure pour descendre deux cents pieds de paroi escarpée. Mais ensuite il pourrait avancer plus vite et plus sûrement, en se tenant debout.

*

*   *

Le soleil ne pouvait traverser les brumes trop denses, mais, d'après la position du soleil, lorsqu'il lavait vu pour la dernière fois, Thongor estima que ce devait être la fin de l'après-midi. Cela voulait dire qu'il était en route depuis des heures. Il était complètement perdu. Une heure auparavant, alors qu'il progressait le long de la ligne d'horizon, suivant la crête montagneuse, il avait aperçu le pic sombre de Sharimba, entouré de nuages, comme les vents tumultueux avaient entrouvert le rideau de brouillard. Le pic était apparu tout à fait à l'horizon, à de nombreux vorn de l'endroit où il se trouvait présentement. Les ailes infatigables de la mère *grakk* l'avaient emporté bien loin de ses amis !

Le mont Sharimba se trouvait à l'ouest par rapport à lui, ce qui plaçait les îles Dragons quelque part à l'est. Il s'était dirigé vers l'est, le long de la crête rocheuse. L'Épée Étoile devait certainement être achevée à présent et ses compagnons devaient être partis vers leur rendez-vous avec les rois dragons, persuadés qu'il était mort.

Durant tout l'après-midi, il avait marché rapidement le long du plateau. Alors que la lumière commençait à décroître, il trouva une pente facile à suivre et arriva bientôt dans une vallée où coulait une rivière. À présent, il se dépêchait en de longues enjambées, infatigable, le long de la berge rocailleuse du cours d'eau impétueux. Trois fois il s'était arrêté, à la limite

de ses forces, pour se baigner dans l'eau vive et froide, boire tout son soûl, et se reposer pendant quelques précieux instants, avant de poursuivre sa route vers l'est. Il ne savait qu'une chose : cette rivière finirait bien par se jeter dans la Mer Intérieure de Neol-Shendis ! C'est pourquoi il suivait son cours.

Alors qu'il cheminait rapidement le long d'une pente éboulée de pierres éclatées, un sifflement à crever les tympans le fit s'immobiliser et se ramasser sur lui-même. Se dressant hors de l'eau écumante, surgit la tête luisante d'un saurien dont les mâchoires grandes ouvertes étaient pourvues de dents redoutables. Des yeux rouges brillaient méchamment vers lui.

La main de Thongor se porta inutilement à sa hanche nue où pendait seulement un fourreau vide. *Ah* ...qu'aurait-il donné pour une épée ! Mais il n'avait même pas un bâton pour se défendre, et les rochers étaient soit trop gros pour être soulevés, soit trop petits pour blesser sérieusement le monstre inconnu de la rivière. Celui-ci sortit des eaux bouillonnantes. Des gouttelettes glissaient sur son long cou de serpent. Ses griffes antérieures agrippèrent et crissèrent sur la veine de pierre humide qui constituait la berge de la rivière, tandis qu'il extirpait de l'eau toute la longueur de son corps.

Thongor se mit à courir.

L'animal serait peut-être incapable de se déplacer assez vite pour le suivre… mais non, il possédait de grandes pattes postérieures, tel un chien gigantesque ! Thongor ignorait la nature exacte du reptile à écailles vertes et crête jaune… quelque monstre sans nom des rivières de la montagne… mais celui-ci était affamé !

L'animal le poursuivit pendant plus d'un *vorn* , le rattrapant graduellement. Ses dimensions gênaient sa progression sur la berge rocheuse étroite. Aussi il se déplaçait plus lentement et avec plus de précautions que lui. Thongor courait toujours. Et, juste comme il arrivait près de l'entrée sombre d'une caverne inattendue, le saurien le rattrapa enfin.

La tête camuse, en forme de flèche, s'abattit en sifflant vers lui, et les grosses griffes antérieures se tendirent vers sa chair. Thongor s'adossa à la roche lisse, prit appui sur ses bras et lança ses jambes en avant, de toutes ses forces. Ses pieds heurtèrent le reptile de la rivière en plein poitrail… et comme son poids imposant le faisait glisser sur la roche peu stable, le monstre roula sur lui-même, tenta vainement de s'accrocher à la berge, et tomba dans la rivière.

Sifflant de rage, l'animal tomba dans l'eau dans un grand *splash!* Thongor fit rapidement demi-tour et s'élança à l'intérieur de la caverne. En quelques secondes, il était perdu au milieu de ténèbres épaisses, noires comme le jais, mais il continua à avancer en trébuchant. Il ignorait quelles autres créatures risquaient de surgir et de le défier pour la possession de cette caverne, mais elles ne pouvaient être pires que le saurien sorti de la rivière.

La caverne s'enfonçait rapidement dans les entrailles de la terre et Thongor suivit sa pente. Pendant un moment, il entendit le monstre derrière lui heurter les stalagmites et hurler de rage et de frustration, mais finalement le silence se fit dans son dos. Sans aucun doute, le saurien attendait qu'il revienne. Aussi Thongor continua-t-il simplement de lavant, avançant à tâtons dans les ténèbres !

*

*   *

Au bout de quelques heures, le sol de la caverne remonta vers la surface, et il entreprit une longue et lente ascension. Il devait faire nuit à présent, songea-t-il farouchement. La nuit du destin ! Chaque pas qu'il faisait pouvait fort bien l'éloigner de plus en plus de ses compagnons. Mais il n'y avait qu'une chose à faire… continuer à avancer.

Il sortit de la caverne tellement soudainement qu'il se cramponna à la paroi rocheuse, pris de vertige, regardant vers le bas où des eaux froides explosaient en un fin brouillard d'embruns blancs contre des rochers noirs et escarpés : *La mer!*

Alors qu'il émergeait totalement de la caverne pour regarder autour de lui, il éprouva une surprise plus grande encore. Il ne se trouvait pas sur le rivage, mais sur un rocher noir à pic, situé *au milieu* de la Mer Intérieure ! Tout autour de lui s'étendaient des eaux sombres sous un ciel obscur, couvert de nuages. Il pouvait voir la masse sombre et indistincte de la côte derrière lui, s'étendant au loin jusqu'à ce qu'elle disparaisse à l'horizon.

La caverne se prolongeait sous le fond de la mer pour remonter à la surface de cet îlot minuscule. Laissant l'air froid et humide imprégner son corps épuisé, Thongor restait au sommet de la petite digue de pierre et regardait autour de lui. Il s'agissait des îles Dragons, sans aucun doute ! Car là-bas sur sa gauche, à une douzaine de mètres seulement, de l'autre côté de l'eau, s'élevait une île plus importante, dont le faîte sombre était couronné par un fantastique château de pierre abrupte noire comme l'ébène. La bonne fortune des dieux avait guidé ses pas !

Il descendit vers le bord de l'eau et resta là un instant, accroché aux rochers, avant de plonger dans les flots et de nager vers l'autre île. Des paquets d'embruns l'aveuglaient et le trempaient.

Alors le choc de l'eau glacée sur son corps épuisé fut égalé par un autre choc. Il abaissa son regard vers la démence écumante de l'eau tumultueuse.

Une épée.

La faible lumière faisait scintiller la longueur luisante de sa lame. Elle se trouvait à quelques centimètres sous l'eau, fichée en oblique dans la masse des rochers. Sa main le démangeait, privée de la forme familière de la poignée d'une épée. Il plongea et remonta à la surface, tenant l'épée dans sa main. Puis il regrimpa sur son îlot rocheux, se blottissant contre l'ouverture étroite de la caverne pendant qu'il examinait sa trouvaille. La lumière était extrêmement réduite… la nuit était avancée, il était peut-être près de minuit… Mais, malgré la lumière insuffisante, il ne pouvait pas ne pas reconnaître cette étrange lame en dents de scie, brillant du pouvoir contenu en elle.

L'Épée Étoile ! L'Épée de Nemedis !

Gorm ! jura Thongor.

Il comprit par cette découverte que ses amis avaient été capturés ou bien tués, car seule la force avait pu contraindre Sharajsha à se dessaisir de la lame magique, pour la création de laquelle ils avaient consacré tant de temps et affronté de si nombreux dangers ! Son visage pâlit, ses yeux se firent glacés. Si Sharajsha avait été fait prisonnier, quel avait été le sort de Karm Karvus ? Et celui de… *Sumia!*

Il leva les yeux vers le sinistre château noir dont les tourelles et les étranges remparts crénelés se dressaient loin au-dessus de lui dans le brouillard… sur l'île toute proche dont il n'était séparé que par quelques

brasses à travers l'eau froide et agitée.

Ses amis se trouvaient à l'intérieur de cette forteresse sombre… prisonniers sans défense, ou cadavres atrocement mutilés. Une lueur froide brilla dans ses étranges yeux dorés et ses dents étincelèrent, découvertes par un sourire qui n'exprimait aucune gaieté. Il glissa l'Épée Étoile dans son fourreau vide et sauta du promontoire rocheux, plongeant dans l'eau sombre et glacée.

S'il arrivait trop tard pour les sauver, au moins il serait là pour les venger ! L'Épée Étoile parviendrait à l'endroit auquel elle était destinée, à l'heure fatidique. Aucun homme, aucun monstre, ni même les sombres seigneurs du Chaos, ne pourraient l'en empêcher !

*

* *

Cela faisait des heures que Sharajsha, Karm Karvus et la princesse étaient plongés dans les ténèbres froides et humides d'une cellule de pierre nue. Ils avaient échangé à peine quelques mots car il n'y avait rien à dire ! Sharajsha avait été dépouillé de ses instruments et de ses sceaux magiques, et aucun deux ne possédait encore une arme. Les heures lentes et pesantes s'écoulaient comme les étoiles fatidiques apparaissaient graduellement dans le ciel aux positions attendues depuis si longtemps ! À plusieurs reprises, les pensées de Sumia allèrent vers Thongor qu'elle croyait mort. Elle était incapable de définir l'étrange émotion qui s'emparait d'elle lorsqu'elle songeait au brave et jeune guerrier Valkarthien qui l'avait sauvée d'une mort horrible.

Karm Karvus et le vieux magicien bavardèrent sur un ton paisible pendant un moment.

— Que vont-ils faire de nous ?

— Exactement ce que le chef des rois dragons a dit qu'il nous ferait, puisque vous m'avez rapporté ses paroles. Ils nous étendront sur les autels de pierre noire consacrés à leurs trois sinistres dieux et nous mourrons là. Nos énergies vitales serviront à nourrir et à fortifier les seigneurs du Chaos.

— Une mort cruelle, parfaitement assortie à de tels démons ! fit Karm Karvus. Ah, si seulement j'avais une épée ! Et si seulement Thongor était là ! Ensemble nous nous serions battus, dos à dos, et nous aurions montré aux rois dragons comment meurent des hommes, affrontant la mort debout, et non attachés à une table de pierre, gémissant sous le couteau !

— Hélas ! reconnut Sharajsha avec calme. S'ils m'avaient laissé, ne serait-ce qu'un sceau… un talisman ! Mais Sssaaa, le maître des rois dragons, me les a tous retirés !

— Sssaaa ? Est-ce cette créature qui s'est jetée sur vous et vous a fait lâcher l'épée ?

— Sssaaa est le maître, ou l'archiprêtre, des rois dragons. C'est lui qui les a conduits ici lorsque la sombre citadelle tomba aux mains des fils de Nemedis, il y a des milliers d'années !

Comme les étoiles fatidiques occupaient lentement les places prévues par les rois dragons depuis si longtemps, l'heure funeste se présenta enfin. Les trois aventuriers se dirent adieu mutuellement, calmement et dignement. Puis la porte s'ouvrit avec fracas.

Sumia poussa une exclamation. C'était la première rois qu'ils voyaient les rois dragons de près et distinctement. Ceux-ci faisaient une fois et demie la hauteur d'un homme. Ils se tenaient debout sur de grandes

jambes, torses comme les pattes d'un chien. De leurs épaules massives partaient des bras courts, puissants et armés de griffes. Leurs cous étaient plus allongés que ceux des hommes et leurs têtes étaient des museaux camus, inexpressifs. Des yeux fendus contenant une flamme verte et froide brillaient sous des fronts dont le renflement dénotait une intelligence humaine… peut-être même plus qu'humaine ! Les rois dragons avaient une peau squameuse et sombre. La lueur des torches se reflétait en de multiples points lumineux minuscules sur la carapace vitreuse de leurs corps hideux. Ils avaient de longues queues, puissamment musclées.

Mais, d'une certaine façon, la lueur glacée de feu malfaisant et intelligent qui brûlait dans leurs yeux les rendaient encore plus horribles et redoutables que la nature bestiale que suggéraient leurs corps. Une bête tue par instinct, poussée par le besoin naturel de la faim… mais ces créatures pouvaient être aussi cruelles que l'homme.

Et c'était terrifiant de voir des bêtes porter des équipements, des armes et des bijoux, comme des êtres humains. Car les corps luisants, recouverts d'écailles sombres, étaient accoutrés de ceinturons épais et de lanières de cuir, à la façon de l'homme, avec des bourses, des bijoux précieux et des armes d'une conception monstrueuse et étrange. L'âme fière de Sumia défaillit. Pourtant elle garda la tête haute et ne laissa pas paraître sa peur à ces créatures, gardant une expression impassible et un port altier. Le sang d'une centaine de sarks coulait dans les veines de ce corps frêle et gracieux, et jamais haute naissance ne fut mieux manifestée qu'à cette heure sombre par le dernier membre de la Maison de Chond.

— L'heure est proche ! Venez, êtres inférieurs, ordonna la voix froide et sifflante de Sssaaa.

Karm Karvus jeta un coup d'œil vers Sharajsha et vit son signe d'approbation résignée. Aussi il n'offrit aucune résistance. Les bras et les épaules des rois dragons recelaient une force auprès de laquelle même les muscles puissants de Thongor auraient paru insignifiants !

Ils sortirent de la cellule et se dirigèrent vers une vaste salle. La lumière qu'ils avaient aperçue depuis leur cachot ne provenait pas de torches, mais d'étranges globes qui étaient suspendus au plafond voûté par de fines chaînes et répandaient une lumière rouge vive et fixe. Ils n'eurent pas le temps d'examiner cette étrange invention réalisée par la science des rois dragons, car ils furent poussés en avant par leurs sinistres gardiens. Ils traversèrent la salle, ainsi qu'une immense rotonde, dans laquelle sans aucun doute les Maîtres du peuple ophidien tenaient conseil.

Ici aussi les étranges lumières rouges brûlaient sans aucun vacillement, et une grande table ronde sculptée dans un métal inconnu, gris verdâtre, se dressait au milieu de la rotonde. D'étranges fauteuils ressemblant à des trônes étaient disposés autour d'elle. Les murs de pierre noire étaient tendus de tapisseries singulières en fils de métal tissés, représentant des scènes d'un autre monde, inconnu de l'homme : d'étranges jardins remplis de fleurs aux formes charnelles et d'arbres aux feuillages fantastiques, à l'ombre desquels les rois dragons d'un âge oublié se promenaient et se divertissaient, habillés de vêtements extravagants, trop complexes pour être notés simplement en passant. C'est ainsi qu'ils jetèrent un regard rapide et terrifiant sur un monde disparu depuis des millénaires, lorsque les rois dragons étaient les maîtres de la Terre et que la planète entière était placée sous leur autorité incontestée, avant la venue des hommes.

Ils quittèrent cette salle, débouchant sur une immense cour intérieure, circulaire, exposée aux étoiles. Les murailles de la sombre forteresse les

environnaient de tous côtés et, au centre de la cour, se dressait un large cercle de colonnes noires, au nombre de neuf. Un second cercle, plus large encore que le premier, extérieur par conséquent, en comptait vingt-sept. Elles avaient dix-neuf pieds de haut, soigneusement taillées dans la même pierre noire. Ces immenses menhirs s'élevaient, plongés dans de profondes méditations, au milieu des brouillards épais qui occultaient le ciel. Ils ressemblaient ainsi aux jambes de sombres géants décharnés dont la partie supérieure du corps aurait été dissimulée par les nuages. De temps à autre, ce pesant voile de brumes aux volutes perverses se levait un instant, laissant apparaître une étoile à la faible et sinistre lueur. Sur les grands monolithes étaient sculptées des runes Dragons… de fantastiques arabesques aux entrelacs compliqués, ouvragées avec un relief particulièrement saisissant. Des trois humains, seul le vieux magicien était en mesure de lire leur terrible message… Il frissonna et baissa les yeux.

Une vingtaine de rois dragons se trouvaient dans la cour. Chacun d'eux tenait un globe-lumière dans sa griffe noire et portait un étrange heaume de métal rouge sur sa tête difforme. Ils s'étaient disposés en une longue colonne et, comme les trois humains étaient poussés devant eux, ils entonnèrent soudain un chant sibilant dans leur langue antique. La cérémonie commençait.

Ils furent amenés au centre du double cercle. Là il y avait une grande dalle circulaire de pierre noire, ressemblant à une immense table. Des menottes de métal rouge furent passées à leurs poignets et à leurs chevilles, comme ils étaient contraints à s'allonger sur la pierre.

— Courage ! dit Sharajsha.

Le chant archaïque et sifflant grondait autour d'eux, montant et descendant comme les flots de la mer. Au-dessus de leurs têtes, les nappes flottantes de brouillard se tordaient, semblables à des tentacules chimériques, autour des piliers fantastiques. Des étoiles rouges scintillaient au travers des voiles en lambeaux.

À présent des tambours grondaient, frappés par des mains griffues, et formaient un étrange contrepoint au chant sibilant. Leur roulement de tonnerre faisait écho aux battements de cœur de Sumia, dont le rythme s'accélérait rapidement. Elle ferma les yeux.

Sssaaa entra dans leur champ de vision. Il monta sur le disque-autel et s'avança jusqu'à son centre. Les trois humains étaient attachés, sur le dos, à égale distance les uns des autres, et leurs têtes, se touchant presque, étaient proches du centre de la pierre. Sssaaa s'immobilisa alors, les dominant. Il leva ses grands bras luisants vers le ciel.

— *Iao-Thamungazoth!*

Le chant s'enfla alors, montant en un crescendo démentiel. Sa clameur évoquait le grondement du ressac. Les tambours-serpents battaient en de longs roulements, montant et descendant. Les volutes de brouillard s'enroulaient autour des pierres érigées vers le ciel, qui semblaient flotter vertigineusement au-dessus des trois aventuriers couchés sur la dalle… comme si elles avaient rompu toutes attaches avec la terre. Sumia eut la sensation que les dimensions mêmes de l'espace étaient sur le point d'être forcées, pliées et déformées par le rythme coulant du chant surnaturel !

— Sssaaa gronda un autre nom, dont les syllabes supraterrestres se répercutèrent parmi les monolithes tournant vertigineusement. Le chant montait derrière lui, formant une musique sifflante.

Soudain le brouillard parut se diriger en flottant vers une partie du ciel située directement au-dessus de la pierre-autel. De longues mèches et des

formations spectrales de brouillard s'écoulaient rapidement entre les doigts noirs des colonnes pour se rejoindre au centre du cercle. Elles se soudaient entre elles et formaient une épaisse boule de ténèbres. Sumia frissonna aux caresses visqueuses des doigts de brume qui couraient le long de son corps. Elle ressentit un étrange vertige, comme si la terre tournait follement sous elle. La muraille circulaire qui entourait la cour semblait tourner autour d'elle, telle une immense roue sombre.

Sssaaa invoqua le troisième et épouvantable nom, et, à l'instant même, les cieux s'éclaircirent. Au-dessus d'eux les étoiles brillaient, formant d'étranges dessins e *t… lentement… une par une… les étoiles devinrent rouges* . Le Foyer de ténèbres avait à présent absorbé tout le brouillard. Mais il semblait toujours attirer vers lui l'air environnant en une horrible et insatiable succion. Un vent frais s'éleva rapidement autour d'eux, des rafales de vent glacé cherchaient à arracher leurs vêtements et agitaient les longues tresses de la chevelure d'ébène de Sumia. Le vent soufflait directement vers la boule de ténèbres… comme si l'atmosphère de la Terre était attirée et aspirée par quelque orifice invisible vers le vide infini et affamé de l'espace inconnu.

Les tambours grondaient toujours en une cacophonie sauvage et démentielle. Le son perçant de cloches de métal retentissait de tous côtés, là où les rois dragons avaient formé un large cercle pour se prosterner, s'agiter et se dandiner lourdement sur leurs longues pattes de derrière. Le vertige s'empara de Sumia comme la Terre semblait suivre le rythme de la danse Dragon.

Dans le ciel, les étoiles rouges de l'heure fatidique flamboyaient.

Le vent s'éleva et se transforma en bourrasques glacées, hurlant et gémissant comme une créature folle entre les monolithes pris de vertige. Le cercle de ténèbres s'agrandissait, comme s'il se nourrissait de l'air et du brouillard !

A présent, les hiéroglyphes sculptés sur les menhirs brillaient d'une mystérieuse lueur rouge, et les curieux heaumes des rois dragons, les chaînes et les fers retenant leurs victimes impuissantes, brillaient également de la radiation inconnue. Sumia sentit un picotement glacé parcourir tout son corps.

La sensation de vertige montait et retombait, suivant exactement le rythme du chant sibilant, les tambours, les alternances des feux stellaires écarlates.

Soudain… tout fut silencieux.

Un silence complet, absolu… comme s'ils avaient été frappés par la mort à l'instant même ! Les rois dragons s'étaient immobilisés. Le vent, le vertige ondoyant avaient cessé ! L'Univers lui-même semblait figé, arrêté… Retenant son souffle, comme s'il attendait un terrible signal, un acte définitif…

Sssaaa tira lentement de son ceinturon une grande épée noire à lame dentelée. L'Épée du Sacrifice. Il se courba au-dessus de la princesse qui levait les yeux vers lui, sans comprendre, pétrifiée. La pointe fourchue descendit vers sa poitrine… et soudain Sumia comprit que, dans quelques secondes, cette pointe allait déchirer sa tendre chair et arracher son cœur vivant pour le lancer dans les airs vers le foyer de ténèbres qui flottait au-dessus de leurs têtes. Elle sentit une paralysie glacée gagner chacun de ses nerfs, chacun de ses muscles. Elle ne pouvait crier, bien que sa bouche soit grande ouverte. Elle était incapable de détourner ses yeux, figés par la terreur, de l'horrible vision de la lame… celle-ci descendit jusqu'à toucher

ses seins immobiles.

Et derrière eux, Thongor éclata de rire.

C'était un rire superbe, profond, lancé à pleine gorge, chaud et humain. Sa chaleur parut faire craquer la glace qui les tenait tous comme dans un étau. Sssaaa sursauta irrésistiblement et redressa sa tête massive pour fixer sur Thongor des yeux d'un vert sauvage. Sumia tourna la tête et aperçut Thongor, de l'autre côté de la cour. Il était dressé, les jambes écartées, en haut du rempart noir. Un sifflement glacé jaillit alors de la bouche des rois dragons, et Sssaaa se raidit.

Thongor tira de derrière son dos l'Épée et la brandit à la vue de tous !

Sssaaa poussa un cri ressemblant à un jet de vapeur. Le vaste cercle formé par les monstres se disloqua, donnant lieu à une confusion extrême.

L'Épée flamboyait de lumière, non pas de la lueur écarlate et compacte des sphères magiques des dragons, ou des symboles luisant sur les sombres colonnes, mais d'une flamme claire, bleutée, qui semblait brûler à travers l'obscurité et les ombres environnantes. Elle était éblouissante et purifiante comme la lumière en plein midi.

Il pointa l'épée vers le centre du disque-autel où se tenait le seigneur des rois dragons, brandissant dans les airs l'Épée du Sacrifice.

Le tonnerre retentit !

Un éclair jaillit en sifflant, décrivant un arc inégal et fulgurant qui relia l'Épée Étoile à la sombre épée de mort. L'épée noire émit un crachement, se craquela et se mit à fondre, brûlant les griffes sombres et froides du dragon. Celui-ci la jeta loin de lui, poussant des cris perçants de folie furieuse.

Le second éclair frappa l'étrange heaume de métal rouge-sang de Sssaaa. Il chauffa terriblement, atteignant instantanément le point de fusion ! Le grand corps noir s'arqua sous la brûlure intolérable, l'impact terrifiant de la foudre sépara la chair de l'os ! Le cerveau frit, le corps carbonisé, le seigneur des dragons s'effondra vers les dalles noires, parcouru de mouvements spasmodiques.

Les rois dragons se dispersèrent en hurlant. Certains s'enfuyaient vers la citadelle en une course éperdue et sauvage. D'autres s'élançaient vers le gigantesque barbare pour le projeter à bas des remparts. Mais l'Épée Étoile était devenue un feu vivant à présent, ressemblant à une torche bleu-clair stupéfiante. Des javelots de feu jaillissaient d'elle et se déversaient sur leurs rangs dispersés en une pluie aveuglante de feu électrique.

Les dards de feu éblouissant s'abattaient sur les colonnes, les fracassaient, et les renversaient. La sombre forêt minérale s'écroulait, écrasant nombre de rois dragons sous le poids de ses monolithes monstrueux.

Les éclairs se succédaient en sifflant, pouvaient sur la sphère immobile de ténèbres. L'air frissonnait, traversé par le tonnerre retentissant. Le chaos tourbillonnant de la cour était illuminé par les éclairs de feu aveuglant. Les cieux s'entrouvrirent et la pluie glacée et le vent hurlant fondirent brutalement sur la forteresse… comme si, une fois chassée, la paralysie maléfique, provoquée par la magie Dragon, la Nature outragée frappait à son tour, de toute sa fureur vengeresse et élémentaire. Des trombes aveuglantes et blessantes d'eau froide se déversaient en un déluge sauvage, et le chant tonitruant du vent montait autour d'eux en une démence extrême. Au milieu de ce déchaînement des éléments, s'élevait la voix grave et sonore de Thongor, chantant la musique puissante et barbare de l'antique chant de Diombar :

« … Et le tonnerre transperça le ciel…
Des éclairs rouges flamboyèrent…
Le tonnerre gronda…
Une pluie de feu s'abattit
Et noya les rois des dragons
Les emportant vers les gouffres fu-
[mants de l'Enfer ! »

*
* *

Devant le terrifiant orage d'éclairs blanc bleuté, le foyer tourbillonnant de ténèbres se disloqua… se déchira… vola en fragments qui se dispersèrent rapidement et disparurent, comme un brouillard noir et épais est dispersé et dissous par les chauds rayons du soleil de midi. La tempête redoubla d'intensité. Le tumulte était assourdissant. Vent et pluie, le tonnerre des colonnes qui s'effondraient… et au-dessus de tout ce vacarme, le chant entonné à pleins poumons par Thongor égrenant ses superbes couplets de victoire :

« Il les repoussait avec son épée brisée,
A moitié recouvert par la marée rugis
[sante,
Mais la grande lance noire but à satiété
[lorsqu'elle s'enfonça
Dans le côté découvert de Thungarth.
Cependant, avant que le fils de Jaidor
[tombe
Et que ses forces déclinent,
L'épée brisée de Nemedis
Avait ouvert en deux le crâne du dra
[gon. »

*
* *

La pluie se déversait avec tant de violence qu'à travers ses rideaux aveuglants, les silhouettes lourdes et trébuchantes des rois dragons n'étaient plus que des ombres indistinctes au milieu de l'explosion des éclairs éblouissants. Les javelots de feu illuminaient remparts et tourelles, s'y accrochaient en se tordant pendant quelques secondes, puis disparaissaient tandis qu'une pluie de pierres disloquées tombait vers la cour. À présent, la foudre flamboyait au-dessus de leurs têtes, éclairant les cieux tout entiers en de terrifiantes nappes de flammes. On aurait dit que Gorm le Père, le seigneur de la foudre Lui-même prenait part à cette ultime bataille épique contre les hordes Dragons. Éclairs célestes et éclairs jaillissant de l'épée flamboyaient de concert, abattaient les rois dragons les uns après les autres. Les cris suraigus de panique poussés par les formes sombres qui trébuchaient et chancelaient, redoublaient devant l'explosion impitoyable des cieux en colère et l'incandescente Épée de Nemedis.

Devant ce chaos tourbillonnant, Sumia s'évanouit pendant un moment, ou plutôt resta inconsciente une heure durant. Car, lorsqu'elle rouvrit

ensuite les yeux, la tempête était en train de s'achever aussi rapidement qu'elle avait commencé. Sous la claire lueur des étoiles qui, à présent, ne brillaient plus d'une couleur rouge et sinistre, le cycle fatidique passé, la sombre citadelle n'était plus que ruines fumantes et trempées. Les monolithes autrefois dressés en cercles avaient été renversés et disloqués, ou ne subsistaient plus que sous la forme de fragments de roches brûlées, à moitié fondues, qui s'élevaient piteusement vers un ciel clair et apaisé, dans lequel la pleine lune venait d'apparaître gracieusement pour baigner la Terre et la mer de sa clarté pure et sereine.

Thongor se tenait toujours à son poste solitaire sur le rempart en ruines, bien qu'épuisé, étreignant dans ses mains l'épée qui ne brillait plus. Au milieu du silence paisible de la nuit, il chanta doucement le dernier couplet du chant antique :

« Le tonnerre grondait dans le ciel
[écarlate ;
Les Vierges guerrières chevauchaient
[la tempête
Emportant l'âme de Thungarth
Vers la demeure de Gorm le Père.
L'Ère des dragons prit fin alors,
Sur le rivage où s'échouaient les vagues
[rouge-sang.
Bien que le coût fût élevé, l'enjeu était
[immense.
Et l'Ère des hommes commença. »

Puis Thongor descendit du rempart en ruines et traversa la cour encombrée de blocs de pierre épars, se dirigeant vers le disque brisé de l'autel. Et la lame acérée de l'épée enchantée trancha les maillons de leurs chaînes. Ils furent libres et Sumia sentit enfin les bras vigoureux et doux de Thongor le Barbare l'enlacer et la soulever avec délicatesse, pour la tenir serrée contre sa poitrine nue. Sa tête se pressa contre son cœur.

— Vous n'étiez pas mort, alors ! dit-elle.

Et Thongor secoua la tête. Sa crinière noire et ébouriffée tombait sur ses épaules hâlées.

— Non, Sumia, je vis ! dit-il doucement.

Et ses yeux dorés plongèrent au fond de ses yeux qui brillaient comme de noires étoiles. Elle ne dit rien de plus, car une grande faiblesse l'envahissait, mais ses lèvres parfaites remuèrent légèrement, esquissant un sourire… Puis elle sombra, épuisée, dans les ténèbres d'un profond sommeil réparateur, blottie dans les bras puissants du Valkarthien.

Et l'Ère des Hommes commença…

ÉPILOGUE

Le *Nemedis* flottait à quelques pieds au-dessus du sol, devant l'entrée de la caverne qui conduisait au château souterrain de Sharajsha le Grand. Se tenant à côté de l'échelle, Karm Karvus de Tsargol, la princesse Sumia de Patanga, et Thongor de Valkarth faisaient leurs derniers adieux au vieux magicien avant de s'envoler vers de nouvelles aventures…

Puisque tu ne veux accepter ni salaire, ni récompense, pour le temps que tu as passé à mon service, Thongor, accepte alors ce modeste cadeau, de la part d'un ami, dit Sharajsha, mettant dans la main de Thongor un petit paquet.

Le Valkarthien l'examina avec curiosité.

— Ce n'est qu'un bijou, un bracelet d'or… en souvenir de nos aventures communes. Cependant, garde-le toujours sur toi, car un jour il pourrait bien te venir en aide.

Thongor acquiesça de la tête et glissa le paquet dans le sac passé à son ceinturon.

— Le temps est venu de nous dire adieu, dit Thongor.

Deux semaines durant, depuis leur retour des îles Dragons, les trois aventuriers avaient été les invités du magicien de Lémurie dans son palais souterrain. Là, ils avaient dormi, s'étaient reposés et avaient festoyé. Sharajsha leur avait montré ses merveilles et ils avaient longuement bavardé au cours des longues soirées, évoquant leurs aventures et les périls qu'ils avaient surmontés, sains et saufs. À plusieurs reprises, Thongor dut leur raconter comment les vagues avaient déposé l'Épée de Nemedis en contrebas de l'entrée de la caverne, d'où il avait émergé pour la trouver sous ses yeux ! Sharajsha déclara solennellement que c'était l'œuvre des dieux… peut-être même de Gorm le Père en personne ! En effet, seule la volonté des dieux avait pu réveiller et activer les pouvoirs assoupis de l'épée que Thongor tenait dans sa main, dressé sur les remparts de la noire citadelle. Car Thongor ignorait les runes et les paroles de pouvoir par lesquels le magicien avait prévu d'animer la lame enchantée.

— Les dieux ont favorisé notre quête, et mon vieux corps sent profondément, Thongor, qu'ils veilleront à ce que toi et les tiens ayez une vie agréable.

Thongor sourit avec le sain scepticisme du barbare, mais ne fit aucun commentaire.

Cependant, le Valkarthien n'était pas fait pour l'inaction, et au bout de quelques jours, il devint impatient de s'en aller, à la recherche de nouvelles aventures. Les autres le trouvaient immanquablement en train de caresser la poignée de son épée bien-aimée, que Karm Karvus avait ramassée sur le mont Sharimba, lorsque Thongor lavait perdue.

Ainsi, l'heure des adieux se présenta enfin.

— Prends le bateau aérien, car il t'appartient, dit le magicien. Je

conserverai l'Épée Étoile ici, car d'immenses pouvoirs sommeillent encore en elle. Entre les mains de gens imprudents ou cupides – si jamais elle tombait entre de telles mains –, elle risquerait d'accomplir de terribles choses parmi les hommes ! Je la garderai ici en sûreté, car je lis dans l'avenir encore indistinct que les pouvoirs de l'Épée seront requis une nouvelle fois ! Lorsque cette heure extrêmement lointaine viendra… que ce soit toi, ou tes enfants, ou tes lointains descendants dans un million d'années… lorsque ce temps très reculé se présentera et que l'on aura à nouveau besoin de l'Épée pour lutter contre les Forces des Ténèbres, alors tu viendras ici, la prendre dans ma main !

Ils acquiescèrent de la tête, sans comprendre vraiment le sens de ses paroles, et Thongor s'agita, impatient de partir.

— Porte-toi bien, prince de Karvus. Où comptes-tu te rendre ? demanda Sharajsha.

Le Tsargolien baissa la tête.

— Pour moi qui n'ai pas de maison, je vais attacher mes pas à ceux de Thongor, car je suis certain que, où qu'il aille, il y aura des combats en abondance !

Ils éclatèrent de rire, puis Sharajsha se tourna pour saluer la princesse de Patanga.

— « Adieu à vous, gente demoiselle, fit-il. Et quelle route allez-vous prendre ? »

Elle sourit et haussa légèrement les épaules.

— Comme je n'ai pas de maison non plus, je vais également suivre Thongor. Car, où que se trouve mon guerrier courageux, ce sera aussi bien ma maison.

Et son regard charmant rencontra les yeux chauds et dorés du barbare.

Sharajsha se tourna enfin vers le Valkarthien.

— Porte-toi bien, toi aussi, Thongor. Où prévois-tu de te rendre ?

Le Valkarthien eut la grimace insouciante du combattant qu'ils lui avaient déjà vue lorsqu'il affrontait en riant le danger. Il sortit son épée à large lame de son fourreau et en embrassa la lame, saluant Sumia.

— Moi ? Eh bien, magicien, je vais retourner à Patanga où un druide corrompu souille le trône de ma princesse. Et ce trône, je vais le reconquérir pour elle. Oh oui ! Ainsi qu'une place à ses côtés pour moi-même… à moins que mon bras droit et mon bon acier nordique n'aient perdu tous deux leur énergie !

Et sur ces mots ils embarquèrent à bord du Nemedis, Thongor aida Sumia à monter par-dessus la lisse basse, puis bondit sur le pont d'une seule enjambée. Le magicien se retira vers l'entrée de sa caverne comme le bateau aérien s'élevait en flottant vers la lumière du soleil matinal. Le Nemedis décrivit un tour au-dessus de Sharajsha, puis s'éloigna rapidement au-dessus des jungles luxuriantes de Chush, se dirigeant vers Patanga, la cité du Feu, et une foule de nouvelles aventures.

APPENDICE

CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE DE LA LÉMURIE

Chronologie des Royaume fondés par l'Homme. Les Principaux événements ci-dessous

---

1 à 1000 000 avt J.-C. La destruction d'Hyperborée. Les rois dragons émigrent vers la Lémurie

Année 1 (autour de500 000 avt J.-C.) Les dieux donnent la vie au Premier homme, Phondath le Premier Né.

1 à 1000 (approx.) La Naissance des Sept Cités de l'Est

1000 à 2000 environ: Déroulement de la guerre de mille ans: les rois dragons sont vaincus à la bataille de Grimstrand Firth,au cours de laquelle le Noir Donjon est détruit par l'Épée Étoile. Thungarth, fils de Jaidor, est tué.

2000 à 4000 environ Les Neufs Cités de l'Ouest sont fondées et deviennent pros pères.

Autour de 4500 L'Ère des Enchanteurs Gris.

6982 Thongor le Grand Fils de Thumithar, du peuple du Faucon Noir, naît à Valkart dans les Pays Nordiques.

Autour de 6999	Venue de Thongor dans les pays du Nord, en tant qu'aventurier errant.
7007-08	Thongor et Sharaj sha déjouent le com plot des rois dragons (événements rapportés dans Thongor et le Magicien de Lému rie).
7008	Thongor brise la puissance de Thurdis, épouse la princesse Sumia et devient seigneur des Trois Cités (événements décrits dans *Thongor et la* cité Dragon)
7008, dixième mois	Naissance à Patanga du prince Thar, fils de Thongor
7009:	Événements décrit dans Thongor contre *les Dieux*
7014	Événements décrit dans Thongor dans la cité des Magiciens
7017	Événements décrit dans Thongor à la fin des Temps

TABLE DES DIFFÉRENTS CHAPITRES

« Composition réalisée en ordinateur par IOTA »

IMPRIMÉ EN FRANCE PAR BRODARD ET TAUPIN
7, bd Romain-Rolland - Mont rouge - Usine de La Flèche.
ISBN Original : 425 - 0177 - X (Berkely Médaillon Édition)
ISBN : 2 7024 - 0545 2
ISSN 0395 - 7659

QUATRIÈME DE COUVERTURE

— Ce n'est pas une babiole, avait dit Sharajsha, mais gardez-la bien sur vous, car elle pourrait vous être utile un jour.

Thongor ceignit son bras du bracelet d'or — rien ne se produisit. Il marcha vers le miroir, pour s'y mirer; il toucha le bracelet et la gemme qui l'ornait. Il y eut un déclic, et la pierre tourna légèrement dans sa monture... Dans le grand miroir, il vît, avec stupéfaction, un nimbe de lumière verte dessiner le contour de sa forme. Puis ce nimbe disparut et avec lui le reflet de Thongor dans la glace, comme une vapeur qui se dissout dans l'air ! À présent, le plus puissant guerrier de Lémurie était seul au milieu de ses ennemis — complètement invisible à leurs yeux!

Le Masque

Fantastique

« **L'Epée du Sacrifice descendit vers la poitrine de Sumia. Dans quelques secondes, la pointe fourchue allait déchirer sa tendre chair et arracher son cœur vivant pour le lancer vers le Foyer de Ténèbres qui flottait au-dessus de leurs têtes...**

Et derrière eux, Thongor éclata de rire...

Un sifflement glacé jaillit alors de la bouche des Rois Dragons et Sssaaa se raidit. Thongor tira de derrière son dos l'Epée de Nemedis et la brandit à la vue de tous !

Le tonnerre retentit, un éclair jaillit en sifflant et décrivit un arc inégal et fulgurant qui relia l'Epée Etoile à la sombre épée de mort. L'épée noire émit un crachement, se craquela et se mit à fondre, brûlant les griffes sombres et froides du Dragon...

H. 52/6511/1 — Dépôt légal — Impr. 6863-5 — Ed. 8261 — 4e trim. 1976.

Atelier Pascal Vercken - Dessin J.-J. Vincent